TROKŠTAMIAUSIA „NEED FOR SPEED“ SERIJA



2 CD
NAUJIENA!

KARTU SU

GAMES.LT

NR. '10 (29)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

MĖNESIO ŽAIDIMAS



APŽVALGOS

TOTAL OVERDOSE
PSYCHONAUTS
THE SIMS 2 NIGHTLIFE
7 SINS

NAUJIENOS

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
SERIOUS SAM 2
FIFA STREET
FLATOUT 2
THE SIMS 2 HOLIDAY





UP United Publishing Computer Group
2005'10
ISSN 1648-6854
10
9 771648 685027

TROKŠTAMIAUSIA „NEED FOR SPEED" SERIJA

PC KLUBAS

KARTU SU GAMER

KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

NR. '10 (29)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko

MĖNESIO ŽAIDIMAS



APŽVALGOS

TOTAL OVERDOSE
PSYCHONAUTS
THE SIMS 2 NIGHTLIFE
7 SINS
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

NAUJIENOS

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
SERIOUS SAM 2
FIFA STREET
FLATOUT 2
THE SIMS 2 HOLIDAY



REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Na štai, „iškepėme“ dar vieną „PC Klubo“ numerį. Džiaugiamės ir kartu griebiamės už galvos, įsivažiuodami į dosniausią žaidimų pasauliui šventinį sezoną. Jau visiems seniai įprasta, kad didžiausi ir labiausiai laukiami darbai išleidžiami būtent šiuo laikotarpiu, ir ši taisyklė vargu ar kada nors pasikeis. Na, nebent Kalėdas ir naujuosius perkeltų į kokią vasarą :). Šiame numeryje jau galime pasidžiaugti keliais išties įdomiais, nors ir dar ne pačiais stambiausiais, darbais ir pasidalinti įspūdžiais. Tačiau pagrindinis žaidimų arsenalas bus išleistas artimiausiuose žurnalo numeriuose.

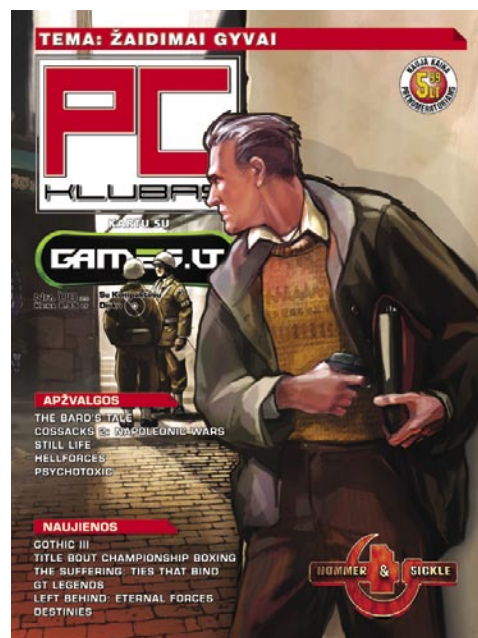
Kad pristatytume maksimalių kiekį žaidimų, artimiausiuose numeriuose neruošime specialių temų. Na, nedidelė tema, skirta vienai stambiai „fantasy“ strategijų serijai ir naujausiam jos žaidimui kitame numeryje vis tik bus. Tiesiog esame įsitikinę, kad negalėsime apsiriboti tik vienu išskirtinio dėmesio nusipelniusiu žaidimu — tiesiog per daug laukiamų ir optimistiškai nuteikiančių darbų turi pasirodyti šiame trumpame laikotarpyje, tad bandysime laviruoti ir skirti tiek dėmesio ir pagarbos, kiek jie nusipelno.

Be pačių žaidimų šiame ir artimiausiuose numeriuose daugiau dėmesio skiriame ir „geležims“. Šį kartą pasakojame apie likusius LCD monitorius, taip pat naują garso plokščių kartą, o kitame numeryje tikrai laukia ilgai į informacijos paviršių nepasklidusi ATi bomba — naujos kartos vaizdo plokštės.

Tai tiek, bėgam žaist, iki!

Ričardas Jaščemskas





PEGI REITINGAI

Nuo šiol PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dėsime PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

 **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

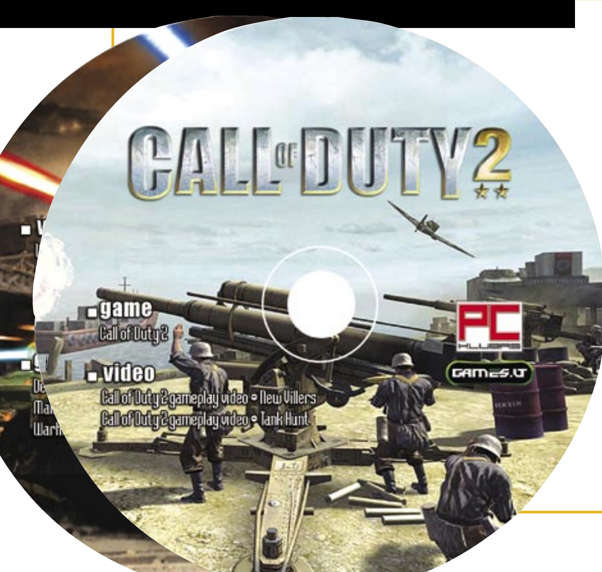
 **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus

 **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

 **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

 **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

CD TURINYS





Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.



Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

Call of Duty 2
Warhammer 40,000: DoW - Winter Assault
Deep Sea Tycoon 2
Mall of America Tycoon

VIDEO

Serious Sam II
The Shadow of Aten
Splinter Cell 4
Warhammer: Mark of Chaos

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius	Artūras Rumiancevas
Redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Jogintas Visockas, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vosylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.966
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK

Kada tiksliai bus išleistas POP 3? Kokie bus jo reikalavimai? Ar teko ką nors girdėti apie „Manhunt 2“? Ar tikrai nebebus „Beyond Good & Evil 2“?
Paulius, Panevėžys
„Prince of Persia: The Two Thrones“ (pagaliau „Ubisoft“ suteikė savo vaikui oficialų pavadinimą) pasirodys lapkričio pradžioje. Reikalavimai nepaskelbti, tačiau manome, jog jie neturėtų labai skirtis nuo praėjusios serijos. Apie „Mahnuht“ tęsinį nieko negirdėti. BGE tęsinio, deja, nebus.

Ar sukurs žaidimą „Star Wars Episode 3 Revenge of the Sith“, skirtą PC? Labai svarbu žinoti. Ačiū.
Artiomas, Vilnius
Ne, žaidimas buvo išleistas tik konsolėms.

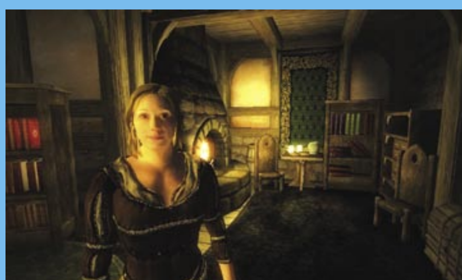
Ar yra „NFS Most Wanted“ kodai? Jei yra, gal galėtumėte juos parašyti?
Remigijus, Naujoji Akmenė
Dar nėra žaidimo. Kai bus, būtinai parašysime.

Ar bus žaidimo „Lego Star Wars“ tęsinys? Galite parašyti kokius nors žaidimų tinklapius?
Artiomas, Vilnius
Kol kas neaišku, nieko nepaskelbta. Žaidimų tinklapius be games.lt? Tokių nėra :). Juokaujame, žinoma. Žaidimų svetainių ieškokite per sumines kritikos svetaines www.gamerankings.com ir www.metacritics.com.

Ar galėtumėte aprašyti „Sims Nightlife“?
Eglė, Klaipėdos r.
Žinoma, verskite puslapius ir rasite :).

Kelių diskų bus „NFS Most Wanted“?
Paulius, Panevėžys
Turbūt vieno DVD.





Kokių naujovių bus „Most Wanted“ žaidime?
Adomas, Klaipėda
Viską rasite temoje ;).

Sveiki. Taupau WOW žaidimui, ir iškilo klausimas, jei aš įsirašęs WOW ir prisiregistravęs paskolinčiau tą patį žaidimą draugui, ar jis galėtų prisiregistruot tuo pačiu kodu?
Edvardas, Vilnius
Taip, tuomet jis galėtų žaisti su jūsų veikėju arba susikurti savo. Tuo metu jūs, žinoma, prisijungti negalėtumėte.

Kada pasirodys „Trinity“, „SWAT: Urban Justice“ ir „Duke Nukem: Forever“?
Dovydas, Panevėžys
„Trinity“ ir „SWAT: Urban Justice“ atšauki, DNF tikėkimės, kada nors :).

Sveiki, gal žinote tikslią „Elder Scrolls 4“ pasirodymo datą? Kokie bus sisteminiai reikalavimai?
july the dog
„Oblivion“ pasirodys lapkričio pabaigoje. Reikalavimai dar nepaskelbti.

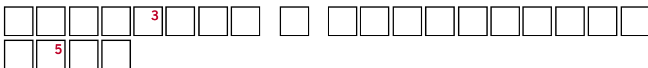
Sveiki,
Ar yra bent mažiausia viltis, kad „Gran Turismo“ kada nors pasirodys PC platformai? Internete skaičiau, kad Kazunori Yamauchi iš „Polyphony Digital“, interviu metu pasakė: „Norėčiau GT3 pritaikyti PC, ir taip pritraukti daugiau žaidėjų, žaidimas galėtų vadintis Gran Turismo Professional“. „Sony“ šių gandų nei kategoriškai paneigė, nei patvirtino. Gal ką nors žinote daugiau nei aš, ir galėtumėte atsakyti į šį klausimą?
Domas
Gandų prikuriama įvairių, o apie jokią oficialią informaciją dėl „Gran Turismo“ pasirodymo PC neteko girdėti. „Polyphony“ kūrė, kuria ir kurs savo žaidimus „PlayStation“ konsolėms. Neįsivaizduojame, kas galėtų priversti juos apsigalvoti. Laimei, bent jau ant PC atsirado kažkas panašaus – žaidimas GTR ir būsimasis „GT Legends“.

Laba diena. Norėjau paklausti, ar žinote tikslesnes „Tony Howk's American Wasteland“ ir „Prince of Persia 3“ išleidimo datas?
Andrius Skibaris, Kaunas.
Apie Princą jau atsakėme, o Tonis, kad ir kaip būtų keista ir nepaaiškinama, šį kartą ant PC ir vėl nepasirodys. „Activision“ kažkokiu nesuvokiamu būdu į PC išleidžia tik lygines žaidimų serijas, kaip „Tony Hawk's Underground 2“ ir naująjį „X–Men Legends 2“ (pirmoji „Legends“ dalis buvo tik konsolėse). Visiškai „neįsikertam“, kodėl taip yra…



ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks pultelis „Logic 3 Rumblepad“. Praėjusio numerio nugalėtojas — Paulius Bikulčius iš Vilniaus, jam atitenka „Logic 3“ vairalazdė.













KONKURSAS „HEROES OF MIGHT & MAGIC 5“

Kompanija „Nival Interactive“ paskelbė tarptautinį konkursą „Herojus–tapytojas“, skirtą geriausio plakato „Heroes of Might & Magic 5“ strategijos motyvais autoriui išsiaiškinti.

KONKURSO SĄLYGOS:

1. Visi, norintys dalyvauti konkurse, privalo nupiešti plakatą apie „Heroes of Might and Magic V“. Koncepciją, siužetą ir kompoziciją autoriai gali pasirinkti patys. Galite užfiksuoti panoraminį mūšį, vieną kareivį ar net taikią stovyklą stepėje. Svarbiausia, kad plakato siužetas atitiktų bendrą „Heroes of Might and Magic“ frančizės nuotaiką ir koncepciją, o savo grafika ir stiliumi „poster'is“ turėtų būti artimas penktajai daliai. Tai reiškia, kad visi plakate esantys objektai turėtų atitikti savo prototipus iš žaidimo „Heroes of Might and Magic V“, su kuriais visi norintys gali susipažinti oficialioje žaidimo svetainėje, skyrelyje „Grafika“:
http://www.nival.com/homm5_ru/art/
http://www.nival.com/homm5_ru/art/model/
2. Konkursiniai darbai priimami bet kuriuo grafiniu formatu.
3. Konkursas vyksta nuo spalio 12 iki lapkričio 20 dienos. Visi darbai priimami iki lapkričio 20-os imtinai elektroniniu paštu contest@nival.com su nuoroda „Herojus–tapytojas“ („Geroj-hudozhnik“). Konkurso rezultatai bus paskelbti kompanijos „Nival Interactive“ svetainėje gruodžio 1–ąją.
4. Geriausiais pripažinti darbai bus įvertinti tokiais prizais:
Pirma vieta — $2000.
Antra vieta — $1500.
Trečia vieta — $1000.
Be to, 10 geriausių darbų, neužėmusių prizinių vietų, gaus skatinamuosius prizus po $100. Taip pat kompanijos forume bus vykdomas atviras balsavimas, o daugiausiai balsų surinkusio darbo autorius gaus žiūrovų simpatijų prizą — kišeninę konsolę „Sony PSP“.
5. Konkursui priimami tik niekur anksčiau nepaskelbti darbai. Siųsdamas savo darbą į konkursą, autorius tuo pačiu sutinka su galimybe naudoti jį „Nival Interactive“ svetainėje. Taip pat kompanija pasilieka teisę sudaryti sutartį dėl konkurso darbų autorinių teisių naudojimo komerciniais tikslais.
6. Kompanija neatsako už galimus elektroninio pašto veikimo sutrikimus ir klaidas.
7. Bet kuris konkurso dalyvis, gavęs laimėjimą, privalo sumokėti visus mokesčius ir kitas būtinas įmokas, teisiškai galiojančias Rusijos Federacijoje.
8. Kompanija pasilieka teisę skelbti papildomą informaciją apie konkursą, kuri padėtų atskleisti jo turinį ir tikslus.
9. Dalyvavimas konkurse reiškia visišką dalyvio sutikimą su jo sąlygomis.

„NOVALOGIC“ PAMĖGO KONSOLES

Kompanijos „NovaLogic“, žinomos pagal PC veiksmo frančizę „Delta Force“, atstovai, duodami interviu „GameDailyBiz“ svetainei, pareiškė, kad ateityje kompanija planuoja daugiau dėmesio skirti konsoliniams įdirbimams. Platformų politikos pasikeitimams kompanijos vadovybę įtakojo puikūs projekto „Delta Force: Black Hawk Down“ pardavimai „PlayStation 2“ ir „Xbox“ konsolėse. Ant PC šis žaidimas, sukurtas pagal tikrus įvykius (JAV pajėgų operacija Somali) ir turintis garsaus Ridlio Skoto filmo motyvų, pasirodė dar 2003 metais (ir buvo sutiktas labai šiltai), o į konsoles buvo perkeltas visai neseniai. Tikslūs pardavimų skaičiai konsolėse nepranešami, tačiau rugpjūtį „Black Hawk“ pateko į“Xbox“ žaidimų topų ketvirtąją vietą, nusileidęs tik naujai „Madden“ daliai, „Halo 2“ žemėlapių rinkiniui ir veiksmo žaidimui „Ghost Recon 2: Summit Strike“. Pelnas viršijo visus „NovaLogic“ lūkesčius, ir todėl kompanija nusprendė, kad ir toliau galės neblogai uždirbti iš konsolinės auditorijos.

SPILBERGAS DUODA 3!

Kompanija „Electronic Arts“ vėl sugebėjo įkalbinti dalyvauti žaidimo kūrime pasaulio kino metrą Steven'ą Spielberg'ą. Vėl, nes garsus režisierius ir prodiuseris jau pasižymėjo žaidimų industrijoje — būtent jis sugalvojo žaidimą „Medal of Honor“ „PlayStation“ konsolei, su laiku tapusį viena žinomiausia ir populiariausia šaudyklių frančize. Vėliau Spilbergo ir EA keliai išsiskyrė, tačiau neseniai tapo žinoma, kad režisierius sutiko dalyvauti iš karto trijuose „elektronikų“ projektuose.

Stivenas Spilbergas vykdys bendrą žaidimų kūrimo priežiūrą, kurių pirmas jau yra kuriamas EA Los Angeles padalinyje. Tiksliai žinoma, kad nė vienas projektas nėra susijęs su ankstesniais metro filmais — visi jie kuriami originalių frančizių pagrindu. Sprendžiant pagal tai, kad darbas tik pradedamas, Spilbergo žaidimų platformomis gali tapti galingi PC ir naujos kartos konsolės. Be to, režisierius įgyja teisę ekranizuoti tuos žaidimus, kurių kūrime dalyvavo.

„KOCH MEDIA“ ĮSIVERŽIA Į PRANCŪZIJĄ

Kompanija „KOCH Media“, Vakarų Europos leidėja, kūrėja ir platintoja, kurios būstinė yra Vokietijoje, paskelbė apie prancūzų kompanijos „SG Diffusion“ įsigijimą. Šis pirkinys turėtų sustiprinti „KOCH Media“ pozicijas šiame rinkos segmente, kur ji dabar yra pristatyta šešiose teritorijose: Vokietija, Didžioji Britanija, Italija, Austrija, Šveicarija, Prancūzija. Sandėrio suma neskelbiama.

„KOCH Media“ įkurta 1994 metais, ji kuria, leidžia ir platina PC bei konsolinius žaidimus (vienas jos naujesnių įsigijimų — teisė platinti strateginį žaidimą „Heroes of Annihilated Empires“ Europoje). Savo sukurtiems projektas kompanija naudoja „Deep Silver“ prekės ženklą.

„REAL“ IR „MICROSOFT“ SUSITARĖ

Kompanija „RealNetworks Inc.“ paskelbė apie tai, kad pasiektas taikos susitarimas byloje dėl kompanijos „Microsoft“ kaltinimų monopolizmu. Dabar stambiausia „Software“ korporacija yra įpareigota sumokėti jai 460 mln. dolerių, kaip kompensaciją už patirtą žalą. Tačiau tuo reikalas nesibaigs. Kai byla bus uždaryta, abi kompanijos taps... verslo partneriais. „Microsoft“ pradės visavertį „Real Rhapsody“ serviso palaikymą, per kurį yra platinama skaitmeninė muzika, ir suteiks buvusiam varžovui teisme priėjimą prie „Windows Media“ technologijų. Už tai „Real“ platins savo žaidybinius produktus per „Xbox Live Arcade“ servisą, kuris yra prieinamas „Xbox“ konsolių savininkams (o ateityje ir „Xbox 360“). Už tai „Microsoft“ sumokės „RealNetworks“ dar 301 mln. dolerių.

TERMINATORIUS PRIEŠ ŽAIDIMUS

Kalifornijos gubernatorius Arnold Schwarzenegger po ilgų apmąstymų vis tik pasirašė įstatymo projektą, kuris apriboja video žaidimų su žiaurumo elementais pardavimą šioje valstijoje. Jis įsigalios 2006–ųjų sausio 1 dieną, o tada saulėtos valstijos žaidimų platintojams atsiras naujas galvos skausmas: dėžutės su potencialiai pavojingais paauglių psichikai žaidimais būtina tvarka bus pažymimos specialiais lipdukais, kurie turėtų įspėti tėvus apie „nevaikiško“ turinio žaidime egzistavimą. Tokie žaidimai bus parduodami tik sulaukusiems 18 metų asmenims, pastariesiems pateikus dokumentus. Pažeidus šią taisyklę, bus taikoma 1000 dolerių bauda.

NBA CHALLENGE

VIRTUALUS KREPŠINIO TURNYRAS

Interneto klubas „Impress“, Lietuvoje išgarsėjęs kaip geriausias žaidimų turnyrų organizatorius planuoja surengti „NBA Live 2005“ – virtulaus krepšinio turnyrą Arvydo Sabonio krepšinio mokyklos taurei laimėti.

Virtualus turnyras vyks „Impress“ klube Savanorių pr. 255, Kaune. Bus paruoštas specialus LAN serveris, į kurį galės prisijungti turnyro dalyviai. Po kiekvieno susitikimo bus sumuojami rezultatai, skelbiami reitingai, aiškinami nugalėtojai. „NBA CHALLENGE“ prasidės spalio 22 dieną, jo pabaiga planuojama gruodžio 19-ąją. Susitikimai vyks kiekvieną šeštadienį nuo 11 iki 14 valandos. Kiekvienas žaidėjas norintis dalyvauti renginyje galės ateiti anksčiau minėtomis dienomis, išsirinkti patikusį kompiuterį, pasiruošti jį žaidimui (prisijungti savus kompiuterio priedus: klaviatūrą, pelę,ausines), sumokėti dienos mokestį - 7 litus ir sudalyvauti dienos žaidime.

Visa informacija apie turnyrą: krepšinio portale – krepsinis.net, virtualių žaidėjų portale: games.lt, taip pat žurnale „PC Klubas“, dienraštis: “Laisvalaikis”, televizijos kanale „TV“ laidoje “Kompiuterija”

Dabar šiek tiek smagesnė dalis - prizai. Prizinį fondą sudaro net 1000 litų! lapkričio 19 ir gruodžio 19 dienomis bus apdovanoti geriausi penki tų mėnesių žaidėjai. Jiems bus įteikti daiktiniai prizai. Gruodžio 19-ąją dieną bus žaidžiamas didysis žaidimas, po kurio bus paskelbti ir apdovanoti geriausi 5 žaidėjai. Pirmosios vietos nugalėtojas gaus A. Sabonio krepšinio mokyklos taurę + 350 litų piniginį prizą. Antrąją vietą užėmęs dalyvis gaus 250 litų, trečią - 200, ketvirtą - 100, o penktąją - 100 litų. Beabejo jiems taip pat bus įteikti atminimo prizai ir vertingos dovanos.

Po kiekvienos savaitės su geriausias žaidėjais bendraus televizijos, dienraščių ir žurnalų leidyklų žurnalistai. Didžiojo finalo nugalėtojui bus parengta atskira promo programa.

INFORMACINIAI RĖMĖJAI:
Krepšinio portalas: krepsinis.net
Pramogų portalas: gsmplius.lt
Žaidimų portalas: games.lt
Žaidimų žurnalas: PC klubas
TV laida: “Kompiuterija”

EA SPORTS™
NBA LIVE 2005


MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
01
NAUJIENA!
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
02
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
03
NAUJIENA!
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
JAU LIETUVOJE!
MARVEL
© 2005 Marvel Characters, Inc.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

ECH, brolau, kiek mūšių įvyko, kiek pilių pastatyta, kiek resursų ir kasyklų užgrobta nuo pirmųjų „herojų“ pasirodymo... Manome, kad į šį retorinį klausimą neatsakys niekas. Nuo tų laikų žaidimų industrijoje pasikeitė daugelis dalykų: atsirado fotorealistiška grafika, natūrali fizika ir trimatis garsas, tačiau šio žaidimo koncepcija nepatyrė naujos reinkarnacijos. Visos „herojų“ dalys buvo panašios viena į kitą kaip du vandens lašai, nebent ketvirtoji pretendavo tapti revoliucine, tačiau iš to nieko neišėjo. Kiek pakeistas „geimplėjus“ gerokai pagadino galutinį produktą. Rezultatą visi žinome — kompanija–kūrėja, 3DO, bankrutavo. Ir jeigu ne „Ubisoft“, išpirkusi teises frančizei, ir rusų kompanija „Nival Interactive“, aktyviai kurianti žaidimo penktąją dalį, visiems požingsninių strategijų fanams prasidėtų tikrai liūdni laikai...

Naujo žaidimo „geimplėjus“ (valio!) beveik tiesiogiai paimtas iš trečiosios dalies. Jokių ypatingų revoliucinių naujovių kūrėjai nežada. Žaidimas, kaip ir senais gerais laikais, bus dalijamas į dvi dalis — globalusis žemėlapis, kuriame turėsime ieškoti kasyklų, resursų ir artefaktų, taip pat gerinsime mūsų herojus ir pilis; ir karinė sudedamoji, kurioje kariausime su priešininkais. Globalinė dalis ypatingų pokyčių nesulaukė. Visos kasyklos ir resursai tie patys, pilių vystymo sistema liko nepaliesta. Kūrėjai žada padidinti artefaktų ir „bonusinių“ užduočių skaičių, kurie darys įtaką pagrindinėms herojaus charakteristikoms. Už tai žadamas tiesiog milžiniškas burtų kiekis, nepaisant to, kad magijos mokyklų skaičius liks toks pat: ugnis, oras, vanduo, žemė. Sumažintas tik pilių skaičius — dabar vietoje aštuonių žaidime rasime tik šešias (penkias klasikines iš trečios dalies ir vieną visiškai naują). Kol kas kūrėjai nutyli, kas tai bus per pilis. Straipsnio rašymo metu tiksliai buvo žinomos tik 3 pilys:

„Castle“. Žmonių pilis, pastatyta narsių karių, angelų ir dvasininkų. Jų pagrindinis tikslas — taikos ir tvarkos palaikymas „Grifonų Imperijos“ teritorijoje. Dievas Elrat — Šviesos Drakonas.

„Inferno“. Pragaro pilis, kuriai tarnauja visokie monstrai, demonai ir velniai. Jų tikslas — plėšikavimai ir sugriovimai, o pagrindinis principas — absoliuti laisvė, net galinti privesti iki chaoso. Dievas Urgash — Chaoso Drakonas.

„Nekropolis“. Mirusiųjų pilis, jo tarnai — zombiai, magai–nekromantai ir piktosios dvasios, kurie garbina mirtį ir tuštumą. Visiems Tamsos pasiekėjams būdinga pomirtinė ramybė ir mirtinas siaubas, kurį jie sėja tarp gyvųjų.

Kardinaliai pasikeis žaidimo mūšių eiga. Dabar turėsime progą kariauti realiame laike! Kaip vaikinai iš „Nival Interactive“ ketina tai padaryti, sužinoti galėsime, kai pasirodys žaidimas. Tikėsimės, kad ši naujovė pasiteisins ir padarys mūšius įdomesnius ir patogesnius. Taip pat mūšiuose bus kiek pakeistas herojaus vaidmuo. Kaip būtent, kūrėjai diplomatiškai nutyli, žinoma tik tai, kad jis turės specialių, tik jam būdingų savybių, kurias bus galima panaudoti mūšio metu. Beje, pats jis kariauti negalės (ir tai gerai, nes ketvirtoje dalyje mūsų vaikas paprastai mirdavo pirmasis, nesugebėdamas pasipriešinti monstrų minioms).

Žaidimo pagrindas — „Demiurgų“ grafinis varikliukas. Visi, kas žaidė šį puikų žaidimą, tikriausiai pamena, kad jis visiškai trimatis ir turi labai gražų veidą. Aišku, „Nival“ nepaliks jį be patobulinimų — bus pridėta naujų specialiųjų efektų, pagerinta tekstūrų kokybė ir modelių atlikimas. Paveiksliukai jau aiškiai pasako, kad žaidimas žada tapti pačia gražiausia frančizės dalimi. Pilys atidirbtos puikiai, neatsilieka ir lokacijos (miškai, kalnai, resursai, kasyklos) — visus juos galima būtų įvertinti 10 balų. Mūšiai taip pat žada būti spalvingi, efektingi ir dinamiški.

„Heroes of Might & Magic V“, kaip ir naujieji „Star Wars“, pasirodys 2006 metų vasario mėnesį.







STAR WARS: EMPIRE AT WAR



KOMPANIJA „Petroglyph Games“, kurios didžiąją dalį sudaro garsios „Westwood“ darbuotojai („Command & Conquer“ frančizė), rengia mums naują strateginį žaidimą iš „Star Wars“ visatos.

„Empire at War“ veiksmas vyksta tarp III ir IV filmo epizodų. To dėka mes galėsime apsilankyti visose planetose ir sudalyvauti visuose mūšiuose, kurie buvo pristatyti šiuose garsios sagos epizoduose. Tačiau nepagalvokite, kad „Star Wars: Empire at War“ bus tik eilinė „žaidiminizacija“. Kūrėjai sugalvojo naujų, netikėtų siužeto posūkių ir įvykių, kurių nebuvo nei viename meniniame Lukaso filme. Visa tai, aišku, džiugina, tačiau svarbiausias išeivių iš „Westwood“ naujo kūrinio privalumas yra visiškas nelinijiškumas: galėsite pralaimėti mūmijų, tačiau juos labai sudėtinga aptikti. O informacijos surinkimo plane šie kariai apskritai neprilygsta niekam. Jų šnipai yra bet kuriame žaidimo žemėlapio kampelyje, to dėka jūs dar iki smūgio žinosite „kas“, „kur“ ir „kada“, ir, pasinaudoję tuo, galėsite greitai susiorientuoti ir atlikti sėkmingą strateginį manevrą, pavyzdžiui netikėtą bazės užpuolimą. Sukilėlių strategija — žaibiškos atakos prieš silpnai saugomus objektus.



Kaip jau minėjau, galėsime ne tik pulti vieną planetą iš žemės ir iš kosmoso — tai bus galima atlikti su keliais objektais iš karto, persijungiant tarp vykstančių mūšių. Pagirtina naujovė, tačiau ir tai dar ne viskas. Svarbiausiu „Star Wars: Empire at War“ žaidime bus visai ne resursų rinkimas, o maksimalus išnaudojimas to, kas yra po ranka. Kūrėjų teigimu, stengtis nugalėti kiekviename mūšyje nėra jokios prasmės, nes kartais yra geriau nusileisti ir pataupyti jėgas kitam mūšiui. Taigi daryti mėsmalę kiekvienu pasitaikiusiu atveju tikrai neapsimoka, tuo labiau, kad žaidime aptiksime planetų, kurias valdyti ir priešui nepalinkėsi. Taigi, jei jie patys norės ją gauti, tegul ima — kol jie ten kankinsis, bandydami padaryti tvarką, galėsime sau išpešti kažką geresnio.



šius vieną po kito, tačiau paskui, vos vieno gudraus taktinio žingsnio dėka, ne tik išvarysite priešus iš savo teritorijos, bet ir parklupdysite juos. Įdomu, tiesa? Viskas slypi tame, kad pulti leidžiama iš visų pozicijų, vienu metu tiek iš žemės, tiek ir iš kosmoso.

Tikriausiai niekam nėra paslaptis, kad ir šiame konflikte dalyvaus tik dvi, seniai pažįstamos pusės — Imperija ir Sukilėliai. Jų elgsena ir bruožai visiškai atitinka filmo analogus.

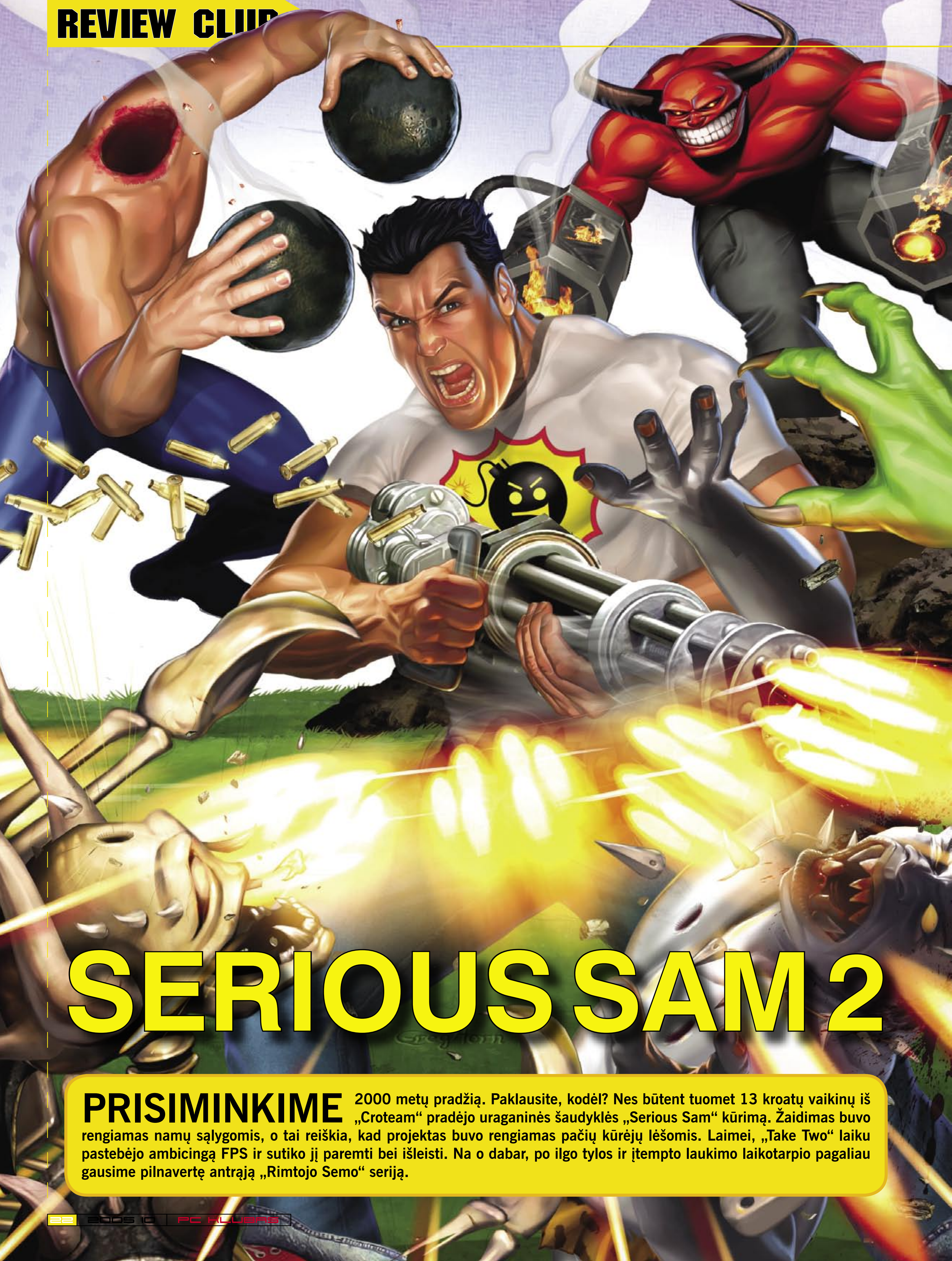
Imperija naudojasi šūkiu „Skaldyk ir valdyk“. Jie nepripažįsta jokių derybų. Jeigu jiems kažko prireikė, jie tą paima jėga, nedelsiant įvesdami savo karius į tą planetą. Aišku, ne visi yra pasirengę besąlygiškai paklusti Imperijai, todėl kai kurios planetos vykdo aktyvų partizaninį karą prieš užpuolikus. Taip pat egzistuoja ir neutralios planetos, kurios žaidimo eigoje gali likti nuošalyje arba prisijungti prie vienos iš kariaujančių frakcijų.

Sukilėliai labai primena partizanus. Jie iš pat pradžių jaučia milžinišką lėšų ir pažangių technologijų stoką. Partizanai gal ir neturi didžiulių tūkstantinių ar-

Apie vizualią dalį daug nerašysime. O kam? Galima pasižiūrėti į pridedamus paveiksliukus, ir taip taps aišku, kad mūsų laukia kažkas stebuklingo, nes tokia grafika negali pasigirti net kai kurie kosminiai simuliatoriai, ką jau kalbėti apie strategijas.

„Star Wars: Empire at War“ Europoje pasirodys 2006 metų vasario mėnesį.





SERIOUS SAM 2

PRISIMINKIME 2000 metų pradžią. Paklausite, kodėl? Nes būtent tuomet 13 kroatų vaikinų iš „Croteam“ pradėjo uraganinės šaudyklės „Serious Sam“ kūrimą. Žaidimas buvo rengiamas namų sąlygomis, o tai reiškia, kad projektas buvo rengiamas pačių kūrėjų lėšomis. Laimei, „Take Two“ laiku pastebėjo ambicingą FPS ir sutiko jį paremti bei išleisti. Na o dabar, po ilgo tylos ir įtempto laukimo laikotarpio pagaliau gausime pilnavertę antrąją „Rimtojo Semo“ seriją.

Naująją žaidimo dalį nuo senosios visų pirma skiria vizualinis apipavidalinimas. „Croteam“ nutarė nesityčioti iš „geimplėjaus“, verčiant naująją franšizės dalį apgalvotomis ir lėtomis kautynėmis, kaip tai nutiko „id Software“ ir jų žaidimui „DOOM 3“. „Geimplėjaus“ stilius liko tas pats: iš pradžių mums bus papasakota tam tikra primityvi istorija, kuri turėtų bent šiek tiek padėti išsiaiškinti, kaip Semas atsidūrė vienoje ar kitoje planetoje, o paskui prasidės... senas geras „kill them all“!

Jeigu pamenate, ankstesnėje žaidimo dalyje kovojome su „simpatiškais“ monstrais, kurių spalvingi modeliai iki šiol lieka atmintyje. Tęsinyje kūrėjai pridėjo ne mažiau juokingų ir įdomių priešininkų. Kaip jums patiks orką primenantis monstras Grunt iš kino juostos „Penktasis elementas“, kurioje vaidino Mila Jovovič ir Briusas Willisas? Be to, priešų gretose išvysime amerikiečių futbolo žaidėją–milžiną, viską verčiantį sau iš kelio, aklą samdomą žudiką su aštriais peiliais, zombį–agentą juodu kostiumu ir revolveriu, kamikadzę, dėvintį mėlynus marškinėlius su užrašu „CCCP“, seną pažįstamą Kleer, pasakiškas raganas ir t.t. Visi modeliai nupiešti labai rūpestingai, su didžiuliu dėmesiu vos pastebimoms detalėms. Be įprastų priešų, pasižyminčių trumpa gyvenimo trukme, žaidėjų lauks milžiniški bosai (čia aiškus nuokrypis „Painkiller“ pusėn), tokie kaip kilometriniai mechaniniai vorai ir kitos būtybės, primenančios ogrus ir kiklopus.

Skaidyti ir naikinti mūsų varžovus teks iš daugelio ginklų. Visa mūsų matyta žaidimo artilerija, deja, nestebina. Kažkokie neryškūs ir žaisliniai ginklai net neprimena originalaus „Painkiller“ arsenalo, o juo labiau „Duke Nukem“. Kiek pakeistas įprastas šautuvas, naujas snaiperinis šautuvas, įdomus grandininis pjūklas, du standartiniai revolveriai (dabar su lazeriniu taikikliu), branduolinis ginklas, granatsvaidis, granatos, „Uzi“, „plasma gun“ ir t.t.



O tam, kad ištisus 40 lygių nevaikščiotumėte pėsčiomis, žaidimo kūrėjai įdėjo transporto priemones ir net gyvulius. Čia bus ir didelis, mėlynas krištolinis kamuolys, kurio viduryje teks bėgioti, ir kosminiai aparatai, ir net „Simba bomber“. Ne vieną kartą kovosime su priešais, jojančiais savo žvėreliais, ne kartą teks taikytis iš didelio stacionaraus ginklo į kentaurą, ir ne kartą atsidursime situacijoje, kuomet belieka tik vienas variantas — panaudoti pačią galingiausią bombą iš savo atsargų ir susprogdinti juos visus iš karto.

Nuo šiol „Semas“ gali pasigirti ir tikrovišku fiziniu modeliu. Jo išbandymui buvo sukurtas ištisas lygis, kurį sudaro medinis miestas. Aišku, mūsų drąsusis veikėjas galės sugriauti visus pastatus, palikdamas tik skiedras. Už žymiai pagerintą ir tapusią multiplikacine žaidimo grafiką atsako „Serious Engine 2“ grafinis varikliukas.

„Serious Sam 2“ JAV ir Europoje pasirodys visai netrukus, jau šį mėnesį.



EKSTREMALUS ŠOU

Kompanijos „1C“ ir „Gaijin Entertainment“ skelbia apie naujų lenktynių žaidimo „Adrenalinas. Ekstremalus šou“ pasirodymą, suderinantį savyje arkadinį autosimuliatorių, vadybos elementus, pusiau nuogas moteriškas grožybes ir TV šou atmosferą. Žaidimo pristatymas įvyks spalio 21 dieną.

Taigi „Adrenalinas“ siūlo žaidėjui tapti vienos iš dvylikos merginų–lenktynininkių komandos, kuri dalyvauja lenktynių televiziniame šou, vadybininku ir prodiuseriu. Čia visai nebūtina nugalėti, svarbiausia — paversti trasos įveikimo procesą tikru šou, pelnyti žiūrovų simpatijas ir gauti aukščiausią įvertinimą. Žavingų panelių ir jų prodiuserių paslaugoms žaidime egzistuoja 8 greitos koncepcinės mašinos, kurias sukūrė profesionalūs automobilių dizaineriai, daugiau kaip 10 žiedinių trasų, plačios mašinų tobulinimo galimybės, originalus 3D varikliukas ir plataus valdymo pultelių bei vairų spektro palaikymas. Važiavimų metu gros garsių Rusijos roko grupių muzika, tarp jų — „Juodasis Obeliskas“ („Černyj Obelisk“), taip pat girdėsime aštrius žinomų Rusijos radijo DJ, Sergejaus Stillavino ir Genadijaus Bačinskio, komentarus.





FIFA IŠ MŪSŲ KIEMO



Leidybinis padalinys „EA Sports Big“, žinomas „gatvės“ ir ekstremalių sporto šakų simuliatorių kūrėjas, rengia virtualaus „gatvės“ futbolo „4 prieš 4“ simuliatoriaus „FIFA Street“ antrąją iteraciją. Joje žaidėjų lauks daugiau kaip 300 garsiausių pasaulio „gatvės“ futbolininkų, 20 nacionalinių rinktinių iš visų pasaulio kampelių, taip pat daugybė improvizuotų „aikštelių“, pvz., Londono „Westway Leisure Center“ arba smėliniai Brazilijos paplūdimiai. „FIFA Street 2“ kuriamas EA Kanados padalinio darbuotojų pajėgomis, projekto pasirodymas įvyks kitų metų viduryje PC, „Xbox“, „PlayStation 2“, „GameCube“ ir PSP platformose.

GYVENIMO ŠVENTĖS

Monstras „Electronic Arts“ oficialiai anonsavo specialų, „šventinį“ pamėgto simuliatoriaus „The Sims 2“ leidinį. Jis vadinasi „The Sims 2 Holiday“ ir nė kiek nesidrovėdamas siūlo vartotojams originalų žaidimą, plius 40 naujų teminių daiktų, kurių dėka maži žmogeliukai galės įrengti savo būstus ir rengti šventinius stalus tam, kad pilnavertiškai atšvęstų ištisą skirtingų švenčių seriją: Kalėdas, Naujuosius metus, Velykas arba „Halloween“. Šiaurės Amerikoje projektas pasirodys lapkričio 17 dieną, bus parduodamas ribotą laiką, o kainuos tiek pat, kiek ir originalus žaidimas.

Tiems, kas turi originalą ir nenori įsigyti to paties žaidimo dar kartą, EA parengė specialų „Holiday Party Pack“, kuris bus platinamas leidėjo „online“ parduotuvėje.



„SAVAGE 2“: DAUGIAU, GERIAU, GRAŽIAU

Kompanija „S2 Games“ darbuojasi prie „Savage 2: Tortured Soul“, RPG ir šaudyklės hibrido „Savage: The Battle for Newerth“, tęsinio. Kūrėjai su pasididžiavimu pristato naują grafinį varikliuką „K2 Engine“, pakeisiantį ankstesnę technologiją „Silverback Engine“. Automatiniai objektų šešėliai, „bump mapping“, „normal mapping“, detalėmis praturtintos aplinkos, kokybiška animacija — tai tik trumpas jo savybių sąrašiukas. Pasikeis ir mūšių sistema, pvz., kirstynės taps kur kas sudėtingesnės.

Klasių skaičius išaugs keturis kartus — iki 20, be to, autoriai žada, kad kiekvienas susiras sau veikėją pagal skonį. Vieniems patiks vikresni šaudyklių tipo veikėjai ir pirmojo asmens vaizdas, kitiems bus pasiūlytas lėtesnis RPG ritmas ir kamera iš trečiojo asmens. Nebijokite, žaidimo mokomasis režimas nuodugniai išaiškins visas „geimplėjaus“ naujoves.

Žaidimo pasirodymo laukiame 2006 metų vasarą.

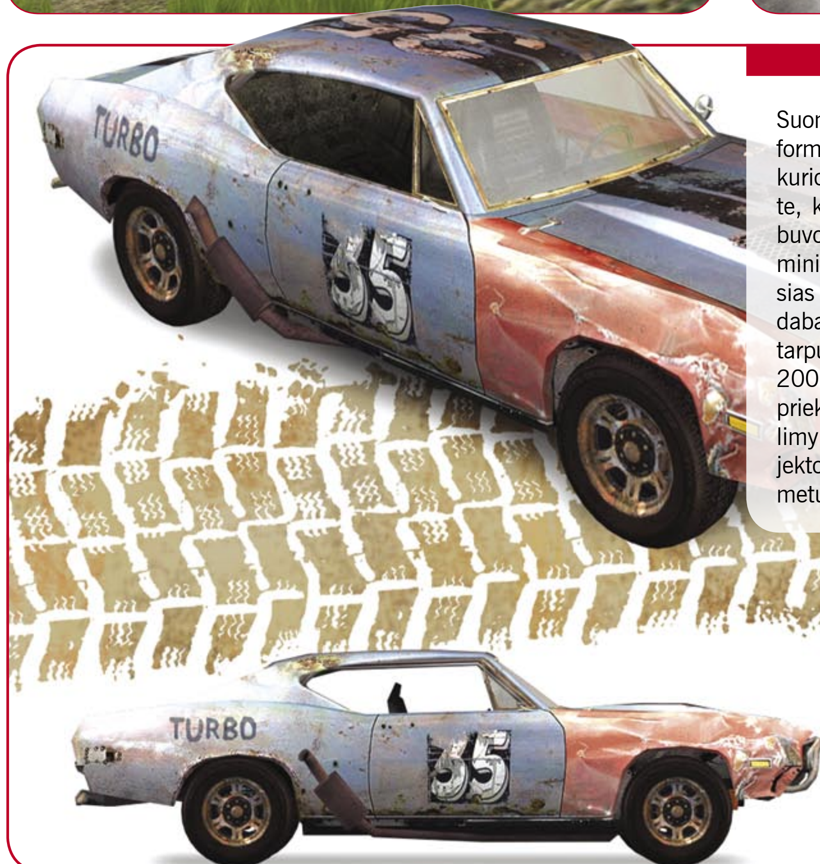


TYLUS ŽIEMOS SIAUBAS

Čekų kūrėjų studija „Faraway Studios“ oficialiai anonsavo savo debiutinį projektą, siaubo nuotykinį žaidimą darbiniu pavadinimu „Until I’m Gone“. Žaidimo užuomazga pakankamai melodramatiška: pagrindinis veikėjas vardu Nathan labai nori atšvęsti Kalėdas šeimos rate, tačiau jo meilužė nori, kad jis nedelsdamas atvažiuotų pas ją. Baimindamasis, kad atsisakymo atveju draugė viską papasakos jo žmonai, jis, baisiai supykęs, išvyksta į kažkokį kalnų kaimą, kuriame jo laukia potenciali jo šeimyninės laimės griovėja. Ten Nathan, kaip ir galima nuspėti, surengia skandalą. Išsprendęs savo problemas, jis bando grįžti, tačiau siaubinga audra sutrukdo jam ir priverčia praleisti naktį viešbutyje, kur prasideda tikras pragaras...

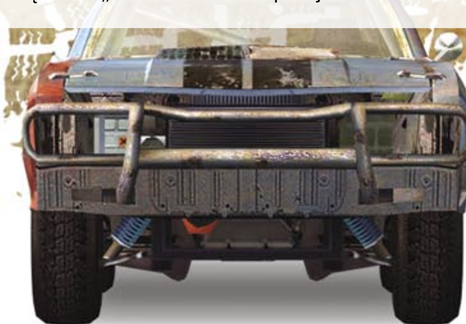
Kūrėjai žada daugiau kaip 55 animacijos scenas, tematinius galvosūkius ir mini žaidimus, taip pat gilią žaidimo atmosferą, kurioje mistika ir depresija susipainioja su beviltiškumo pojūčiu. Ir visa tai didžiulės sniego audros fone. Žaidimo pasirodymas PC platformoje planuojamas šių metų pabaigoje arba kitų pradžioje, leidėjas kol kas neskelbiamas.





ŽVĖRIŠKOS LENKTYNĖS

Suomių kūrėjų kompanija „Bugbear Entertainment“ pasidalino informacija, susijusia su autosimuliatoriaus „FlatOut“ tęsiniu, apie kurio kūrimą tapo žinoma dar šių metų liepą. Tikriausiai pamenate, kad pagrindiniais originalaus žaidimo skiriamaisiais bruožais buvo realistiška fizika, aukštas aplinkos interaktyvumas ir žiauroki mini žaidimai su vairuotoju. „FlatOut 2“ rengiasi pratęsti geriausias savo pirmtako tradicijas: pagerintas varikliukas „Crash True“ dabar dar „tikroviškiau“ apskaičius žiaurius mašinos ir aplinkos tarpusavio santykius (kiekvienoje trasoje dabar bus daugiau kaip 2000 „aktyvių“ objektų), laukiama dar žiauresnių skrydžių per priekinį stiklą praplėstame „Rag Doll“ režime, taip pat žadama galimybė visa tai patirti keliese per „multiplayer“ (iki 8 žaidėjų). Projekto pasirodymas numatomas PC, „Xbox“ ir „PlayStation 2“ kitų metų viduryje. Jį išleis „VU Games“ kompanija.

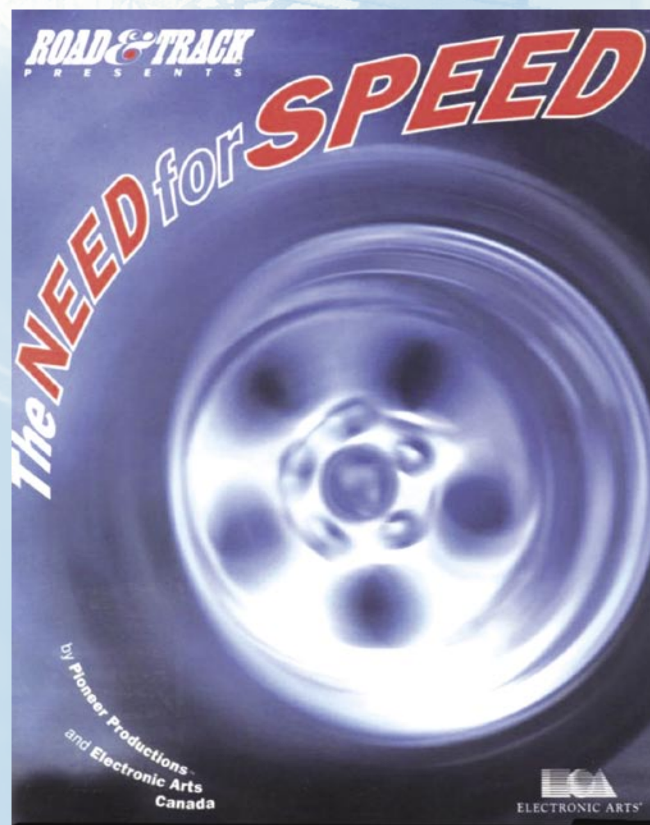


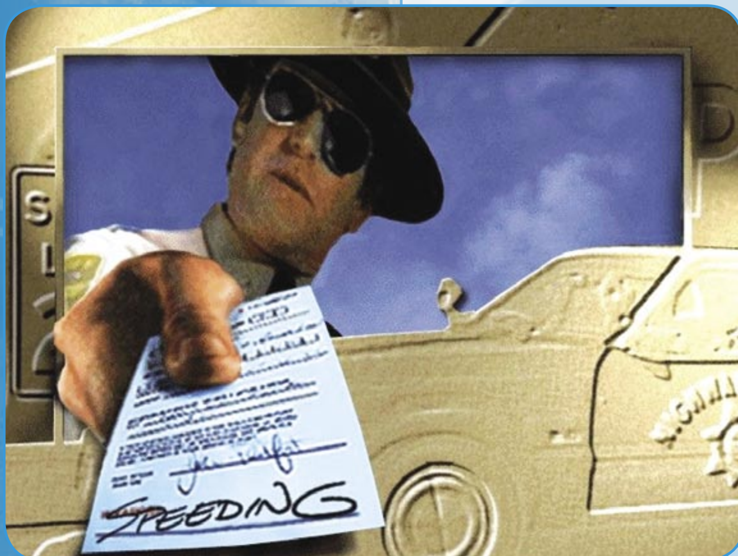
NEED FOR SPEED

Šį kartą nusprendėme atiduoti duoklę garsiausiai lenktynių žaidimų serijai. Žinome, kad paskutinėmis naujausio žaidimo laukimo savaitėmis ir dienomis labai nekantraujate, tad dabar puiki proga prisiminti ilgą „Need For Speed“ žaidimų evoliuciją nuo pirmosios iki aštuntosios serijos. Ir, žinoma, išsamiai susipažinti su būsimuoju „Most Wanted“!

THE NEED FOR SPEED

KAD ir kaip keistai bei neįtikėtinai atrodytų, pačios populiariausios ir ilgiausiai istorijoje išsilaikiusios lenktynių žaidimų serijos pradžia buvo labai nepopuliarioje ir greitai mirusioje platformoje. Pirmasis NFS žaidimas pasirodė 1994–aisiais „Panasonic 3DO" konsolėje ilgu pavadinimu „Road & Track Presents: The Need for Speed", o į PC buvo perkeltas po metų. Pasitelkę specialistų iš auto žurnalo „Road & Track" pagalbą, kūrėjai „Pioneer" ir „Electronic Arts" „sukalė" išties smagų ir greitą žaidimą, nesunkiai nukonkuravusį kitas tuometines lenktynes.





Priežastis paprasta. Nors iš pirmo žvilgsnio pirmasis „Need for Speed" atrodė kaip dar vienos eilinės arkadinės lenktynės, pradėjus žaisti, iškart pasijusdavo skirtumas. Automobiliai žaidime buvo valdomi daug tikroviškiau. Kūrėjai kruopščiai sumodeliavo ne tik pagrindinius automobilių atributus (maksimalus greitis, akseleracija), bet jiems taip pat pavyko įtikinamai sukurti kiekvieno automobilio asmenybę. Tiesa, pirmojoje serijoje automobilių nebuvo labai daug (aštuoni bei vienas slaptas), tačiau „Porsche 911" valdymas ir elgesys išties skyrėsi nuo „Dodge Viper" ar „Acura NSX". Kiekvienam automobiliui buvo sukurti net saviti variklio garsai bei atskira vidinė prietaisų panelė.



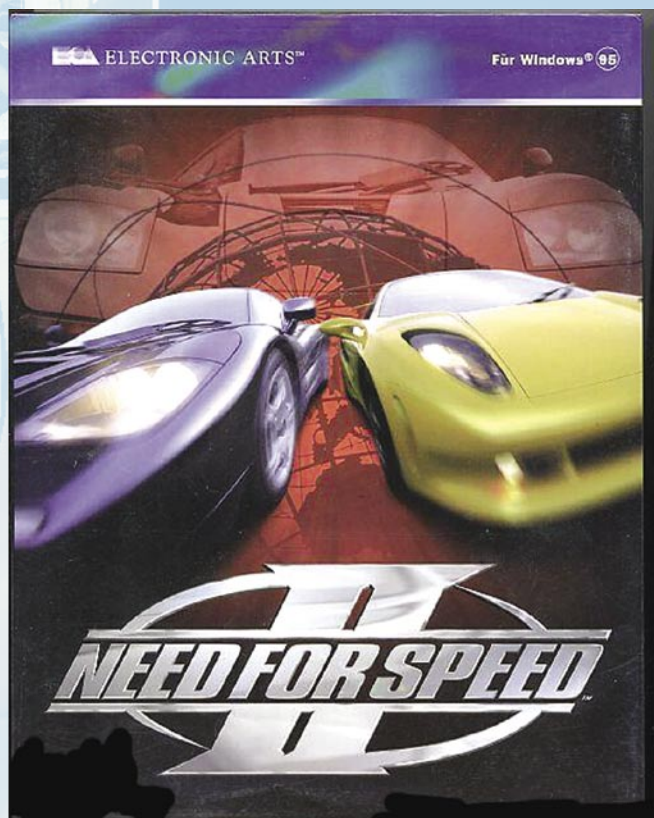
Nors ir paruošę pakankamai (tuo metu) gilų fizikinį variklį, EA komanda labiausiai padirbėjo, kurdama smagumo ir azarto elementus. Viskas buvo pateikta kuo paprasčiau ir patogiau — tiesiog gali važiuoti, tik pasileidęs žaidimą. Iš kitos pusės, žaidimas nebuvo pernelyg lengvas, ir trasas (originale buvo šešios bei viena slapta, po to išleistas papildymas su dar dvejomis) tekdavo pakankamai tiksliai išmokti.

Pačios lenktynės buvo dviejų tipų: tradicinės, vykstančios uždaroje trasoje bei nelegaliai vykstančios atvirame bendrame kelyje. Štai čia ir pasireiškė tikroji NFS dvasia, kuri išlieka iki šiol — greitis ir azartas lekiant per suktas trasas, nardant tarp pašalinio eismo dalyvių ir kovojant su konkurentais. Beje, jau pačioje pirmoje serijoje už neatsargų važiavimą buvo galima pakliūti į teisėsaugos rankas ir būti areštuotam.



THE NEED FOR SPEED II

ANTROJI NFS serija, pasirodžiusi po dviejų metų pertraukos, pratęsė su kaupu pasiteisinusią idėją ir greitas azartiškas lenktynes. Be abejo, žaidėjų laukė ir keletas siurprizų.





Didžiausia naujovė ir siurprizas antrosios dalies žaidėjams buvo koncepciniai automobiliai. Paruoštas sąrašiukas išties egzotiškas: „Ferrari F50“, „Lotus Esprit V8“, „Ford GT90“, „Lotus GT1“, „Italdesign Cala“, „Jaguar XJ220“, „Isdera Commendatore 112i“ ir net pats greičiausias ir brangiausias „McLaren F1“. Prie kiekvieno automobilio, kaip ir pirmojoje dalyje, buvo pateikta informacija ir statistikos. Automobilius buvo galima derinti, parenkant jiems spalvą ir reguliuojant pavarų santykius, prispaudimo jėgą, stabdžius ir sunkumo lygį.



Vienas rimčiausių pirmosios dalies trūkumų buvo grafika, kuri buvo kiek silpnoka, lyginant su tuometiniais standartais. Antroje serijoje šioje srityje kūrėjai žaidimą smarkiai patobulino: aplinkų tekstūros daug švaresnės, trasos kupinos detalių, gražios ir įvairios. Nors trasų nebuvo tiek daug — tik šešios, lenktyniauti buvo galima pačiose egzotiškiausiose vietose, pavyzdžiui, Himalajuose. Tačiau šis patobulinimas turėjo ir kitą, liūdnesnę pusę — sisteminiai reikalavimai žaidimui buvo pakankamai aukšti, žaidimo pilnai „neišveždavo“ net 200 MHz „Pentium Pro“ procesoriaus sistema. Taigi kūrėjai turėjo prarasti nemažą dalį auditorijos, neturinčios gerų „mašinų“.

Taip pat smarkiai padirbėta su garsu. Automobilių variklio triukšmas skiriasi priklausomai nuo vietovės, pavyzdžiui, tuneliuose sklinda aidas. Išties išsiskiria žaidimo muzika — EA gan anksti suprato geros muzikos svarbą žaidimuose, kuo vėliau mus ne kartą įtikino ir dar žada įtikinti ateityje.

Pačios lenktynės nelabai pakito, lyginant su pirmąja serija. Ryškiausia naujovė — galimybė praslysti su užsimetimu, mėgstamas arkadų žaidėjų triukas. Taip pat žaidimas jau leido, nors ir ribotai, užvažiuoti už trasos ir bandyti kirsti kampus. Atsirado ir atbulinis važiavimas.

Antrajam „Need for Speed“ žaidimui, kaip ir pirmajam, buvo išleista papildoma versija „Special Edition“. Tiesa, ji nepridėjo jokių naujų automobilių ar trasų, bet joje buvo tuomet vienintelio grafinio akseleratoriaus „Voodoo 3Dfx“ palaikymas, su kuriuo žaidimo išvaizda atrodė dar įspūdingiau.



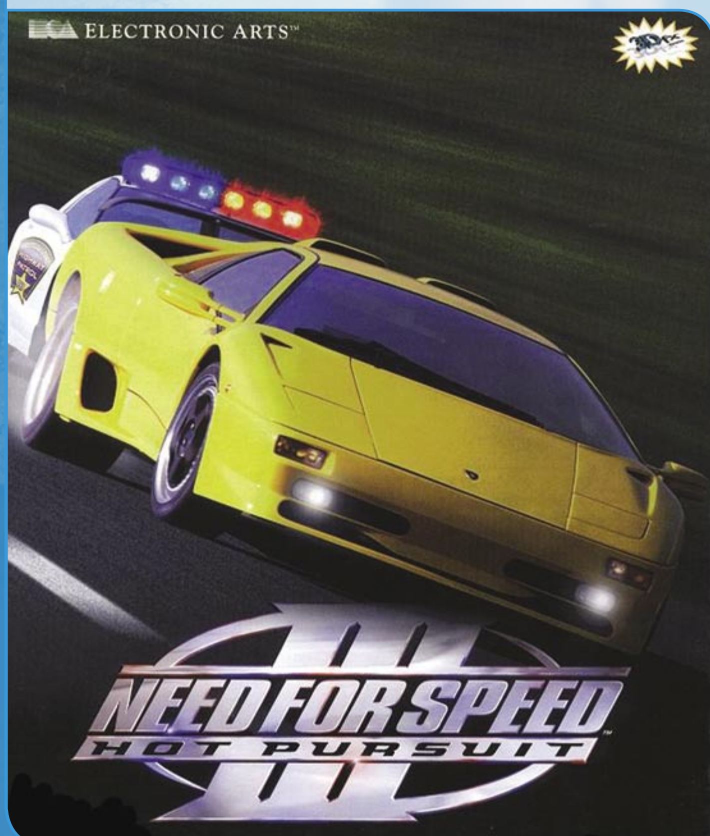
THE NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

AR atsimenate senus gerus laikus, kai visi turėjom pirmus „pentiumus“, o kai kas jau ir pavydą kėlusius antruosius. Kai susirinkdavo visi kiemo draugai pas jus į namus pažaisti legendinį „NEED FOR SPEED“. Uch, kaip visi, apspitę monitorių, varvindavom seiles, žiūrėdami į išblizgintą geltoną „Lamborgini“. Ir kiek emocijų, kiek keiksmų „paleisdavom“, kai koks nemokša „vairuotojas“, nesugebėjęs pasukti tinkamai, įsirėždavo į kokią sieną. Manau, nė vienas iš mūsų dar nesugebėjo užmiršti tų laikų, tikiuosi, niekad ir nesugebėsim...



Tik nesišaipykit iš žemiau pateikiamų skaičių, nes anksčiau tai buvo pakankamai normalu :). 8 (+ 1 slaptas) naujausi, egzotiškiausi ir greičiausi automobiliai. Tai yra viskas, ko mums reikia, kad pajustume pasitenkinimą, lekiant pavojingai dideliu greičiu. O štai policija neduoda ramybės ir verčia atlikinėti vis nutrūktgalviškesnius triukus, bet apie viską iš eilės. Kaip ir įprasta, žaidimą sudaro praktikos, „single race“, „multiplayer“, „knockout“, „hot pursuit“ ir karjeros režimai. Aiškinti, kam jie skirti, manau, neprireiks :).

Žinant, jog karjera „Hot Pursuit“ nėra jau tokia ypatinga, tiesiog papasakosiu apie pačias lenktynesų, kurios ir yra didžiausias koziris visame žaidime. Įsivaizduokite, atsiduriate prabangaus miesto (panašaus į Monte Karlo) trasoje su pačiu prabangiausiu sportiniu automobiliu. Transporto priemonės juda iš lėto, leistinu greičiu. Aplinkui tylu, gražu... Iki tol, kol užsidega žalias šviesoforas. O tada – GO! Spidometro rodyklė greitai šokteli, vis kyla, štai ir 100km/h, štai ir 160km/h, o štai jau ir 180km/h, o mes važiuojame gana siauromis gatvėmis ir vinguriuojam tarp „civilinių“ automobilių, o atleisti akseleratoriaus pedalą net nesvajojam — kitaip teks taikytis su pralaimėjimu. Nepraėjus net 20 sekundžių, „prisikabina“ policija. Pradžioje vienas patrulis bando grasinti, jog blogai baigsis, jei nesustabdysiu savo keturračio, po to prisijungia dar du, o dar po to išlenda jau ir policijos „Corvette“ ar net „Lamborgini“. Jei policija nesugebėjo jūsų išgąsdinti tokiu būdu, tai paties ant kelio spyglius („spikestrip“) ar padarys kelio barikadą. Grynas vargas, o kiek nervų kainuoja, kai iki finišo linijos lieka 300 metrų, ir tave areštuoja spurgom mintantis, nutukęs policininkas. Nors, kita vertus, jei mums pasiseka, o taip nutinka oponentui, tada viskas atsiperka tikrai su kaupu. Įsivaizduokit: važiuoji antras, o priešininkas už ~10 metrų, finišas išnyra iš už horizonto linijos, viltis jau visiškai mus apleido ir tik BUM! Trenksmas. Priešininko automobilis pakyla į orą, vartydamasis kartu su policijos bolidu, ir štai priešais mus atsilaisvina kelias į pergalę :).

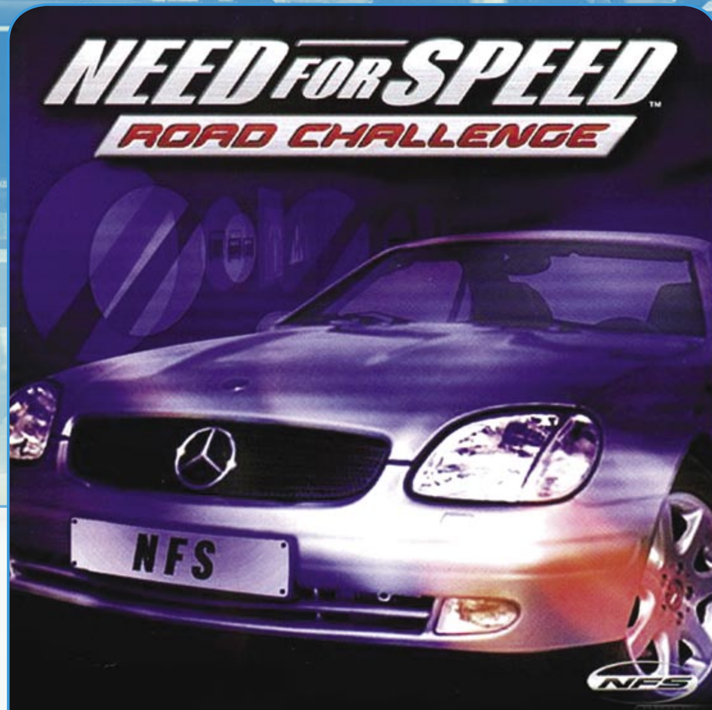


Bet čia dar ne viskas, ne vien tik policija aštrina visą ekstremalumo pojūtį. Kiekviena trasa turi po taip vadinamus „shortcut‘us“ ir tramplinus, per kuriuos lekiant, tikrai gerai įsibėgėjus, skrydis garantuotas gana įspūdingas. O kur nusileisim? Atsitrenksim į stulpą? Numušim priešinga eismo juosta važiuojančią bobutę? O gal nutūpsim priešininkui ant galvos ir padarysim chaosinę makalynę, kai kiti priešininkai neišvengiamai rėšis į mus... Lenktynių eiga yra visiškai nenuspėjama, bet kas, bet kada gali įvykti ir apversti visą situaciją aukštyn kojom, ir tai, be abejo, mus labiausiai žavi :).

Ir pabaigoje viską reziumuokime. „Need for Speed III“ – puikus žaidimas, norintiems linksmai praleisti laiką. Tiesa, abejoju, kad kas aukos savo brangų laiką turnyrams, norėdamas atkoduoti automobilius ir trasas, kad vėliau galėtų linksmai palakstyti su draugais nuo policijos. Tam yra skirtas Internetas ir puslapiai su „cheat‘ais“ ;).

THE NEED FOR SPEED HIGH STAKES

SU KETVIRTĄJA dalimi EA nusprendė nebenumeruoti savo serijų, o suteikti išskirtinį pavadinimą. „High Stakes" serija turėjo net keletą pavadinimų, skirtų įvairioms rinkoms, pavyzdžiui Europoje ir Lotynų Amerikoje žaidimas vadinosi „Road Challenge", tačiau visiems ši serija atmintyje išliko „High Stakes" pavadinimu. Tai pačios geriausios, daugiausiai adrenalino suteikiančios, pačios greičiausios ir labiausiai pašėlusios arkadinės lenktynės. Štai tokių ir dar didesnių pagyrimų yra vertas visas NFS serialas. O jo ketvirtoji dalis „High Stakes", žinoma, nėra nė kiek prastesnė už senesnes, nors pokyčių čia išties nemažai.



Ir štai lygiai po vienerių metų nuo „Hot Pursuit" pasirodymo išeina „Need for Speed: High Stakes". Egzotiškiausių, karščiausių ir greičiausių automobilių pasirinkimas išauga net iki 18 — pradedant nuo „BMW Z3" ir baigiant „McLaren'u". Net ir šioks toks „tiuningas" atsirado, kurį už sunkiai uždirbtus pinigus instaliuosim į savo bolidus. Ir net „damage" kūrėjai įdėjo. Šaunu! Bet ar tikrai šaunu? Negi niekas nepablogėjo? Taip, pablogėjo — žaidimas sulėtėjo. Jis pradeda rikiuotis iš linksmos arkados į šiek tiek rimtesnį, sudėtingesnį simuliatorių. O karjerą pradedame nuo pačių paprasčiausių mašinų, kurių pirkimui mes turim kaip tik reikiamą sumą. Po to pasirenkame turnyrą su tuščiu langu, mat po to jį užpildys bronzinis arba sidabrinis, o gal net ir auksinis trofėjus :). O jei norėsite pasigrožėti visais sunkiai iškovotais medaliais, galėsite užsukti į savąjį trofėjų kambarį, kuriame iš pat pradžių bus 14 tuščių langų, mat karjera susideda iš 6 paprastų ir 8 specialių turnyrų.

Lenktynėse dalyvauja 6 automobiliai, įskaitant ir jus pačius. Už pirmąsias tris vietas gausime atitinkamą pinigų sumą, iš kurios bus išskaičiuota atitinkama suma remontui, o likusieji pinigai bus pervedami į mūsų sąskaitą. Šiek tiek pataupę, galime pradėti tobulinti savo keturratį. Tobulinimas yra suskirstytas į 3 „upgreid'us": pirmasis uždeda mūsų bolidui gražesnius ratus ir šiek tiek nužemina, antrasis uždeda liniją išilgai mūsų mašinos (panašiai kaip pas „Dodge viper" :)), o paskutinis trečiasis „upgreidas" (pats gražiausias) uždeda mūsų bolidui „spoilerį" ir „buferį", kuris padaro priekį kur kas agresyvesnį. Be abejo, patobulinimai taip pat keičia ir mašinos charakteristiką, maksimalų greitį, akceleraciją, sukibimą ir t.t. Taigi, ar parduodam dabartinį ir perkam naują, geresnį automobilį, ar „tiuninguojam" senąjį? Štai kur klausimas. Ech, dažnai jis mane kamavo karjeroje :).



Beje, be lakstymo nuo policijos, galėsime patys pabūti jų kailyje — pajausti, kiek nervų kainuoja sugauti vieną gatvių pamišėlį. Nors tai, žinoma, mums suteikia progą pajusti visiškai kitokį „Need For Speed'ą", o tai, be abejo, yra smagu.

Na, ir pabaigoje aptarsiu grafiką, garsus ir muziką. Grafika tikrai nusipelnė pagyrimų. Klaidelių nėra labai daug, jos net nepastebimos, na, nebent, jei ieškosim akylai. Mašinos atrodo gražiai tiek savo detalumu, tiek identiškumu savo markei. Trasos padarytos taip pat įspūdingai: „Kindiak Park'e" ne kartą per lenktynes sutinkame greta važiuojantį senovinį traukinuką, kuris vėliau įneria į tamsų tunelį (tiesą pasakius, jis ne tiek gražus, kiek naudingas, norint atsikratyti įkyraus priešininko, tereikia jį tinkamu laiku ir tinkamoje vietoje nustumti ant bėgių. Nesąžininga ir negražu, bet YPATINGAI smagu :)). Tiek garsas, tiek muzika nesukėlė jokių įspūdžių. Motoro gaudesys ar avarijų garsai nenustebino. Tas pats ir su muzika: pradžioje ji būna visai ir nieko, o vėliau jau pradeda įkyrėti, tada esame priversti ją išjungti.

„NFS: High Stakes". Abejoju, ar kas lakstys po trasas, norėdamas atsikratyti įkyriai kaukiančių pareigūnų, mat žaidimas prarado savo „need for speed'išką" tempą, ir trasos tapo ne tokios smagios, nėra nei kur „paskraidyt", nei kur kampų nukirsti, bet karjera čia tampa nepalyginamai geresnė! Pinigai, „damage", „upgreidai" ir t.t. — tikra pasaka.

THE NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

JŪS turbūt dar degate entuziazmu nugalėti gatvės lenktynėse naujuosiuose NFS serijos žaidimuose, tačiau to tikriausiai nebūtų, jeigu ne kūrybingos „EA Canada“ komandos darbas prieš keletą metų. Sumaniausi jau atspėjo, jog kalbame apie „NFS Porsche Unleashed“ (Europoje Porsche 2000) — penktąjį NFS serijos žaidimą, kuris pakeitė mūsų nuomonę apie „potraukį greičiui“.

Šis žaidimas tapo pirmuoju, pasukusiu kiek kitokiu keliu, nei prieš jį karaliavę „Need For Speed“ variantai. Ar gali būti, jog kuo daugiau automobilių vienoje vietoje norintys matyti žaidėjai taip šiltai sutiktų žaidimą, kuriame tėra vienas automobilių gamintojas?! Galbūt viskas būtų buvę kitaip, jei tuo gamintoju nebūtų pasirinktas „Porsche“ koncernas. Štai jums ir įžūlumo viršūnė — vokiečių „poršas“ nušluostė nosį daugeliui kitų puikių sportinių automobilių gamintojų. Žaidėjai, įpratę išbandyti dvi skirtingas mašinas ir pasirinkti greitesnę arba kažkuo geresnę, turėjo rinktis iš... Na, rinktis buvo galima nebent spalvą ir kėbulo modelį, bet ne patį automobilį — lenktynėse dalyvavo vien „Porsche“ automobiliai.

Kita vertus, lygindami „Ferrari“ su „Jaguar“, mes galėjome atsakyti tik į vieną klausimą — kuris greitesnis arba stilingesnis. „Porsche Unleashed“ leido atsakyti į kur kas įdomesnį klausimą — kas daro įtaką greičiui ir kokiu būdu tokį patį automobilį paversti greičiausiu lenktynių dalyviu. Kalbos netilo, visi džiūgavo gavę šansą pasijusti tikrais automobilių testuotojais — juk savąjį „Porsche“ buvo galima modifikuoti iki begalybės. Ir, kas labiausiai džiugina, uždirbtus pinigus buvo galima „kišti“ į tolimesnį automobilio tobulinimą.

Taip, žaidime buvo galima vairuoti tik vieno gamintojo automobilius, tačiau tai nereiškia, jog į mūsų rankas pakliuvo vienintelės mašinos vairas — žaidėjas gavo teisę dalyvauti istorijoje, kuri tęsiasi net daugiau nei 50 metų. Per šį laikmetį pasaulį išvydo daugiau nei 80 skirtingų „Porsche“ modelių, todėl tie, kurie iki šio žaidimo pasirodymo būgštavo, jog vairuoti vieną automobilį labai greitai pabos, liko it musę kandę — kiekvienas naujas modelis pasižymėjo visiškai kitokiomis vairavimo savybėmis, detalių komplektais bei spalvų deriniais. O viskas prasidėjo dar 1948 metais, kai nuo konvejerio nuriedėjo pirmasis „356 Roadster“ modelis... ir baigėsi naujausiu (tiesa, naujausiu tuo metu, kai pasirodė šis žaidimas) „2000 911 Porsche Turbo“ modeliu. Ir čia jums ne šiaip sau skirtingų automobilių šou — pripratę prie senesnių ir mažiau manevringų modelių, mes labai sunkiai perpratome naujų modelių su ABS sistemomis valdymo techniką.





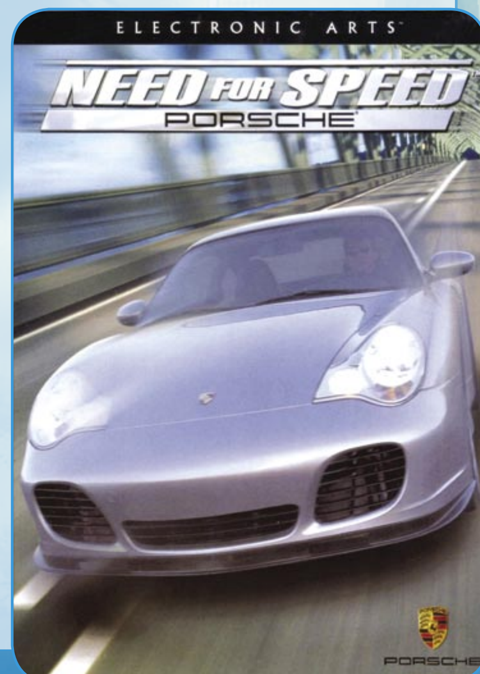
Norėjome mes to ar nenorėjome, vis tiek dauguma iš mūsų pavirto tikrais „Porsche“ mėgėjais. Kūrėjai tai turėjo numatyti, nes žaidime mums buvo suteikta pakankamai daug informacijos apie kiekvieną modelį: nuotraukos, spausdinta reklama, straipsniai ir net video klipai.

Žaidimas taip pat leido kartas nuo karto parsisiųsti naujesnių modelių iš Interneto. Jeigu gerai pamename, didžiausią triukšmą sukėlė papildomas „Porsche 911 GT2“ modelis (6 cilindrų „Boxer“ turėjo Turbo variklį, nežmonišką pagreitį ir didžiulį galinį „spoilerį“).

Ir kur šuo paslėptas? Atsakymas labai paprastas: dauguma lenktynių žaidimų leido vairuoti skirtingus automobilius, tačiau tas skirtingumas tebuvo išvaizdoje — daugelis mašinų važiavo panašiai, o garsas bei išvaizda taip pat stipriai nesiskyrė. Tuo tarpu „Porsche Unleashed“ automobiliai padovanojo visišką chaosą — skirtingas modelis turėjo tik sau vienam būdingą garsą, išvaizdą ir valdymo ypatumus.

Lenktyniavome daugybėje skirtingų trasų, kurios driekėsi daugumoje pasaulio šalių: Prancūzijoje, Šveicarijoje, Vokietijoje ir Italijoje. Tačiau visa tai tik viena medalio pusė, kitoje — galimybė tapti tikru „Porsche“ testuotoju. Štai čia dar vienas perlas — kiekvienas mūsų galėjo dalyvauti vis naujesnių automobilių, kurių nebuvo galima vairuoti paprastose lenktynėse, testavimuose. Ir jeigu užduotis buvo įvykdoma sėkmingai, naujasis automobilis labai greitai atsirasdavo virtualioje parduotuvėje. Tiesa, čia kaip ir tikrame gyvenime — kilimas karjeros laiptais priklauso tik nuo įdirbio. Tačiau turbūt neliko nė vieno, kuris, būdamas visišku „žaliūku“, neištobulėjo iki tikro „profo“, bent jau „Porsche“ srityje.

Na o baigiant apie „Porsche“, norime paminėti „Ferrari“ :). Reikalas tas, kad „Electronic Arts“, rodos, buvo suplanavę dar vieną tokio tipo žaidimą, kuris turėjo pasirodyti po „Hot Pursuit 2“ serijos. Gandai buvo išties tvirti, netgi pavadinimas sklandė — „Ferrari Extravaganza“, tačiau jo mes taip ir neišvydome, mat po „Hot Pursuit“ 2 NFS serija netikėtai pasuko į „pogrindį“ :).



THE NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

PENKTOJI NFS serija (nors skaičiukų prie žaidimo EA jau neberašė praėjusioje dalyje) nusprendė atsigręžti atgal ir pakartoti trečioje serijoje naudotą idėją — lenktynininkų persekiojimą su policija.







„Hot Pursuit 2“ daug platesnis, nei ankstesni serijos žaidimai. Lenktynininkams buvo pasiūlyti net keturi režimai, penki lenktynių tipai ir „online“ žaidimas. Vieno žaidėjo iššūkio režime, laimint varžybas, atrakiname naujus automobilius ir trasas, o persekiojimo „Hot Pursuit“ ir „Championship“ režimuose lenktyniaudami keliausime link „Ultimate Road Racer“ ir „World Champion“ titulų.

Šiuose režimuose galima lenktyniauti keliais lenktynių tipais: standartiniu važiavimu nuo starto iki finišo, tapti policininku ir vaikytis greičio pažeidėjus, eliminavimo lenktynėse, turnyruose ir laisvame važiavime.

„Need for Speed: Hot Pursuit 2“ sudarytas ne iš atskirų trasų, o turi kelias dideles teritorijas, kuriose, kaitaliojant kelio apribojimus, ir vyksta lenktynės. Trasose gausu įvairių kelio sutrumpinimų, pabėgimo kelių, tunelių. Įdomu ir patogu tai, kad žaidimas siūlo ne tiesinę kelionę nuo vienų lenktynių prie kitų, o įvykių medį, kurio atsišakojimus galime rinktis patys.

Žaidimas siūlo išties egzotišką automobilių rinkinį. Daugiau nei dvidešimt super automobilių laukia, kol juos atrakinsite. Galite sėsti už tokių žvaigždžių vairų, kaip „Aston Martin Vanquish“, „BMW M5“, „BMW Z8“, „Chevrolet Corvette Z06“, „Dodge Viper GTS“, „Ferrari F50“, „Ford Mustang Cobra“, „Ford TS–50“, „Ferrari 360 Spider“, „HSV Coupe GTS“, „Jaguar XKR“, „Lamborghini Diablo VT 6.0“, „Lamborghini Murciélago“, „Lotus Elise“, „McLaren F1 LM“, „Mercedes CL55“, „Mercedes CLK–GTR“, „Opel Speedster“, „Porsche 911 Turbo“, „Porsche Carrera GT“, „Vauxhall VX220“ ir kitų.

Lyginant „Hot Pursuit 2“ su praėjusiomis serijomis, galima pasakyti, jog jis yra labiau arkadinis žaidimas. Kūrėjai nusprendė padaryti kuo intensyvesnį veiksmą, kas jiem puikiai pavyko. Kita vertus, tokio gilumo ir tikroviškumo, kaip buvo „Porsche Unleashed“ serijoje, nebeliko. Pagrindinis žaidimo akcentas, kaip ir nurodo pavadinimas — bėgiojimas nuo policijos, kas yra daug sudėtingiau, nei atrodo iš pirmo žvilgsnio. Pareigūnų DI yra išties tvirtas, ir sukuria gan rimtą iššūkį. Reikės saugotis ne tik patrulių, bet ir sraigtasparnių, mėtančių statines, bei protingai išdėstytų kelio blokų. Ir nemanykite, kad greitesnis automobilis jums padės — policija taip pat spėja laiku pasirūpinti super automobiliais, tokiais kaip „Diablo“. Tiesa, pagrindinis žaidimo režimas, čempionatas, neturi policijos, tad netrukdomi galite siekti savo tikslų, o vėliau įšokti pasilinksminti su policija, nuo jų bėgiojant ar pačiam stojant į patrulių gretas.



THE NEED FOR SPEED UNDERGROUND

NUO pat paskelbimo minutės, kad didžioji „Need For Speed“ serija keliauja į pogrindį ir leis žaidėjams pajusti, koks yra tikras nelegalių lenktynių pasaulis, ne vienas nekantriai laukėme šio stebuklo. Daugelis spėliojo, kaip „elektronikams“ pavyks perteikti šitaip stipriai filmo „Greiti ir įsiutę“ užpumpuotą pogrindžio lenktynių dvasią, tačiau sulaukę žaidimo, net didžiausi skeptikai buvo priversti atverti burnas.



Tiesa, ne iš karto. Kai kuriems žaidėjams, ko gero, buvo tikras šokas išlipti iš „Lamborghini“, „Porsche“ ar kito super egzotiško automobilio, kuriais važinėjosi „Hot Pursuit 2“ bei ankstesniuose serijos žaidimuose ir persėsti prie kasdienių „golfukų“, „civikų“ ir „pežukų“. Tačiau jie buvo mūsų ir mes su jais jau galėjome daryti, ką tik norėjome — atsivėrusios „tiuningo“ ir „stylingo“ galimybės suteikė laisvę greičio ir galios ištroškusiems žaidėjams grūsti vis galingesnes dalis, o meninės sielos žmonėms išreikšti save įvairiai puošiant automobilį.

Darbo, tiksliau įtemptų pasivažinėjimų, „NFS: Underground“ tikrai netrūksta. Pagrindinis vieno žaidėjo režimas, „Underground“, susideda iš 111 lenktynių. Viskas atsiskleidžia tarsi pasakojime: iš savo priešininkų gaunate žinutes, kartais įsimaišo vienas kitas FMV animacinis filmukas, tačiau dažniausiai matote tik animuotus veikėjų veidus ir girdite jų užduotis. Tai visai smagu — per daug neblaško ir sukelia didesnį azartą.

Norėdami paįvairinti žaidimą ir praplėsti tradicinį paprastų lenktynių meniu, kūrėjai pateikė kelis skirtingus lenktynių režimus: lenktynes, „driftą“ ir „dragą“. Lenktynės dar yra padalintos į tris tipus: sprintą (viena ilga atkarpa), žiedines (keletas iš gatvių sudarytų ratų) ir išlikimo (po kiekvieno rato iškrenta paskutinis lenktynininkas). Taigi istorijos režime įvairovės netrūksta, važiavimai kinta nuo vienokio stiliaus prie kitokio, ir todėl tikrai nepabosta. Žaidimas išties nepastebimai, bet stipriai įtraukia jus į „underground“ pasaulį. „Driftingo“, o dar labiau „drago“ etapai suteikia „Underground“ tikrą pogrindinį jausmą. Šie važiavimai yra įsimaišę tarp lenktynių ir turi savo vairavimo taisykles bei fiziką, kuri labai skiriasi nuo paprastų lenktynių. „Driftinge“ reikia važiuoti uždara slidžia trasa ir stengtis kuo daugiau slidinėti — už tai duodami taškai. Na, o labiausiai lauktos „drago“ lenktynės yra neabejotinai smagiausios. Čia labiausiai pasireiškia ir visi techniniai stebuklai, sukišti po kapotu. Vairavimo čia nėra daug, tačiau visą dėmesį tenka koncentruoti į mechaninį bėgių perjunginėjimą (nuo jo efektyvumo ir tikslumo priklauso lenktynių sėkmė). Kitas sėkmės garantas — nitro. Teisingai ir laiku jį panaudojus galima išlošti kelias labai brangias sekundės daleles.

„Underground“ lenktynės paįvairintos ir dar vienu nematytu bruožu — stiliumi. Dabar svarbus ne tik faktas, kad jūs laimite ar pralaimite lenktynes, bet ir tai, kaip jūs važiuosite. Viso žaidimo metu kaupiami specialūs stiliaus taškai, kuriuos galima gauti už įvairias „kieto ir stilingo“ važiavimo apraiškas. Taškai suteikiami už „milimetrinius“ pravažiavimus pro pašalinius automobilius, pračiuožimus kampuose, staigų startavimą ir kitus efektyvius veiksmus bei bendrą važiavimą. Stiliaus taškai yra kone svarbiausias dalykas žaidime, mat tik už juos atrakinate vis naujas detales savo automobiliui.

Miestas, kuriame lenktyniaujame, nors ir vienintelis, sukurtas labai žavinčiai, ir tiesiog spindi visomis neoninėmis nakties spalvomis: šviečia žibintai, reklamos, kelio ženklai, krenta atspindžiai nuo asfalto ir nuo mūsų automobilių. Staigiuose posūkiuose automobiliai palieka „šviesos uodegas“, o įsijungus „blur“ funkciją, aplinkinis vaizdas liejasi priklausomai nuo greičio, taip dar labiau padidindamas greičio pojūtį. Aplink lenktynininkus būriuojasi gaujos žmonių, kaip ir filmuose, merginos čia paskelbia startą. Ausyse nuolat skamba trankus „hip hopas“, rokas, techno ar kita „vežanti“ muzika ir viską nustelbiantis variklių gausmas. Pogrindinis gyvenimas verda. Tai yra „Underground“ gyvenimas.

„PC Klubo“ įvertinimas – 9,1 (recenzija Nr. 7/2003)





THE NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Pasukusi link pogrindinių lenktynių, „Electronic Arts“ tikrai nesuklydo — pirmoji „Need For Speed: Underground“ serija susilaukė tiesiog milžiniško populiarumo ir tapo geriausiai parduodamu 2003–ųjų žaidimu pasaulyje, o Lietuvoje jo populiarumas neblėsta iki šiol. EA nedelsdama paskelbė tęsinį, ir, praėjus lygiai metams, 2004-ųjų pabaigoje sulaukėme antrosios „Underground“ dalies.

Esminis antrųjų EA pogrindinių lenktynių skirtumas nuo pirmtako — žaidimo laisvė ir nelinijiškumas. Dar jokiame kitame lenktynių žaidime neturėjome tokių plačių galimybių ir visiško nevaržymo. Mes atkeliaujame į miestą, kuriame turime lenktyniauti įvairiose gatvių lenktynėse, užsidirbti pinigų, tobulinti automobilius ir įrodyti, kad esame kiečiausi. Tai buvo ir praėjusiame žaidime, tačiau dabar viskas iš tiesų priklauso nuo jūsų. Galite laisvai važinėti po didžiulį miestą, kuriame žaidimui progresuojant atsirakina vis nauji rajonai, ir patys rintis lenktynes.

Lenktynių yra nemažai — išliko visos praėjusios serijos varžybos bei pasipildė dviem visiškai naujais tipais ir viena variacija. Nauji režimai — tai „gatvių“ lenktynės „Street X“, kurios vyksta mažuose, daug posūkių turinčiuose trekuose, kur norint laimėti, reikia mokėti ne tik puikiai vairuoti, bet ir laiku bei sumaniai stabdyti. Antrasis — profesionalios U.R.L. („Underground Racing League“) varžybos. Jos vyksta specialiose uždarose trasose, paruoštose profesionalioms lenktynėms. Būtent U.R.L. lenktynės ir lemia žaidimo progresą (naujų rajonų atsirakinimą). Tiesa, U.R.L. lenktynės atsiranda tik pravažiavus tam tikrą kiekį kitų varžybų („Sprint“, „Circuit“, „Drag“, „Drift“), tad per greitai į sekantį etapą neperšoksite. Minėta nauja žinomo režimo variacija — tai „Drift“ kalnuose. Tiesiog leidžiamės trasa ir turime kuo daugiau išslydinėti, vengdami susidurti ne tik su kelio kraštais, bet ir pašaliniu eismu. Dar viena naujiena — tai galimybė palenktyniauti su laisvai po miestą važinėjančiais priešininkais. Tai vadinamosios „Outrun“ lenktynės — pradėję lenktyniauti, turime per tam tikrą atstumą nutolti nuo priešininko, ir tapsime nugalėtojais, o laimėję kelias tokias varžybas, atrakinsime specialias dalis.



Na, o dabar trumpai apie dalis. Čia visas automobilio „tiuningavimas“ vyksta skirtingai, nei pirmoje serijoje. Turime ieškoti įvairių parduotuvių ir jose apsipirkinėti. Tai išties įtraukia ir labai įdomu. Atskirai perkame išorines automobilio dalis, kaip buferius ar spoilerius, kitoje parduotuvėje dedame spalvotas lempas ir neonus, dar kitoje automobilį dažome, nulėkę į sekančią, dedame naujus variklius ir kitas vidines dalis, keliančias automobilio statistikas. Beje, pačių automobilių pirkti negalime. Juos galime tik pasiimti iš specialių aikštelių, tačiau tam reikia turėti laisvos vietos garaže — kitaip galėsite tik pasikeisti savo automobilį į naują (visi „tiuningo“ elementai dingsta). Na, o naujos vietos garaže atsiranda, priimant naujus sponsorių pasiūlymus.

„Need For Speed: Underground 2“ yra išties puikus tęsinys, suteikiantis mums kur kas daugiau laisvės ir galimybių, nei jo pirmtakas. Antroji dalis vėl gi įrodė savo populiarumą ir tapo geriausiai parduotu praėjusio šventinio sezono žaidimu Europoje.

„PC Klubo“ įvertinimas – 93 (recenzija Nr. 2004/12)



THE NEED FOR SPEED MOST WANTED

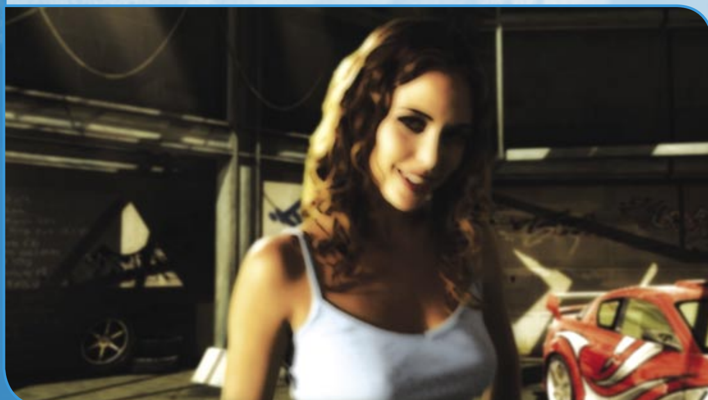
VISI pamename pirmuosius „Need For Speed“. Bet ar vis taip pat laukiame lakstymų nuo įtūžusių pareigūnų? Turbūt taip. Bent jau didžioji dauguma dievina tokio žanro žaidimus. O jei prie to rankas prikišo „Need For Speed“ komanda, rezultatas turėtų būti nepriekaištingas ir užvaldantis. Adrenalinas lakstant nuo sirenomis apie save pranešančių policijos ekipažų, siauri keliukai, milijonai įvairiausių pabėgimo kelių bei pareigūnų pergudravimas — visa tai esminiai „Most Wanted“ išskirtinumai. „NFS Underground“ mus užvaldė, tačiau pamiršo apie policiją — laikas ištaisyti šią mažytę klaidą.



Mūsų komanda turbūt gimė po laiminga žvaigžde — mūsų rankose buvo oficialus demo, t.y. tas, kuris skirtas rėmimui, populiarinimui bei ryšių su žiniasklaida kūrimui. Deja, mes negalime tuo pasidalinti su jumis gyvai, todėl papasakosime viską, ką matėme savo akimis. Šioje demonstracinėje versijoje mes galėjome išbandyti tris skirtingus važiavimus: „Toll Booth“ lenktynes, sprintą ir dragą. Skubame pranešti, jog visos varžybos pasirodė žymiai sudėtingesnės, nei matytos NFSU serijoje. Automobiliai atrodo nepriekaištingai — juk prie jų kūrimo rankas prikišo ir specialusis NFS padėjėjas, kurį kūrėjai pasamdė tam, kad sukurtų specialiai kiekvienam automobiliui pritaikytus dizaino ir sudedamųjų dalių ypatumus. Jausmas, kai pradedi spausti akseleratorių visai kitoks — automobilis atrodo itin sunkus ir galingesnis nei visos iki šiol naudotos NFS mašinos. Patys automobiliai taip pat pasikeitė nuo to laiko, kai pasaulį išvydo „Underground“: gatvėse pilna įvairiausių automobilių, kurių kiekvienas pasižymi skirtingu vairavimu ir modifikavimu.

Daugelis skaitytojų mus atakuoja vienu ir tuo pačiu klausimu — kiek ir kokių automobilių mums pasiūlys naujasis „Need For Speed“? Mes tiksliai nežinome, tačiau faktas tas, jog jų bus nemažiau nei 40. Labiausiai trokštamais automobiliais, žinoma, taps „Porsche“ (įskaitant ir naująjį „Camen S“), „Mazda“ (RX8), „Toyota“, „Chevy“ („Corvette“), „Ford“ („Mustang“, GT), „Lamborghini“, „Cadillac“, „BMW“ (GT4), „Volkswagen“ ir dauguma kitų. Panašu, jog šiame sąraše trūksta „Ferrari“, kurios, deja, pavairuoti neteks. Kad ir kaip ten būtų, šis sąrašas tikrai nėra galutinis, todėl tikslesni automobilių sąrašai dar tik ruošiami. Tiksliau, patys automobiliai jau sukurti, bet EA neskuba atskleisti visų kortų. Laukite kartu su mumis.

Žaidimas dovanoja dviejų rūšių lenktynes: tiesias ir „vaikymosi“ varžybas. Tiesios, arba standartinės lenktynės, suteikia šansą išbandyti savo jėgas sprinto bei „drago“ varžybose ir, žinoma, „toll“ rūšies lenktynėse. Tačiau būtent „vaikymosi“ (kad ir kaip juokingai tai skambėtų) lenktynėse slypi visas šio žaidimo grožis: taškų rinkimo lenktynės, „mentų“ gaudynės, varžybos laikui, greičio spąstų lenktynės ir dar dauguma kitų. Dar viena puiki naujovė — „Pursuit Breaker“ (nesumaišykite su „NBA Street‘s Breaker“). Tai labai užvedantis žaidimas, tiksliau, NFS žaidimo dalis, kurioje reikia griauti įvairiausius „sugadinamus“ objektus ant kelio ir tokiu būdu sustabdyti iš paskos mus besivaikančius policijos patrulius. Į pagalbą ateina nugriaunami vandens bokštai ir kiti objektai, o už kiekvieną sustabdytą „mentą“ mokami taškai.



Žaidime yra ir tam tikra istorija, kuri, tiesa, ne itin užvedanti, tačiau svarbiausia, kad ji yra. Istorija labai paprasta, tačiau veiksminga — jūs visiškas naujokas mieste, kuriame vyksta begalė įvairiausių lenktynių specialiai tam paruoštais automobiliais. Tiesa, kelią pastoja šerifas Cross, kuris nori ne tik užgniaužti idėją apie nelegalias lenktynes, bet ir „susemti“ kuo daugiau tokių „piktadarių“. Kaip ir praėjusiose „Underground“ serijose, su mumis bendraus ir orientuotis mieste padės mergina. Šį kartą herojęą „suvaidino“ garsi manekenė, retkarčiais pasirodanti ir filmuose — Josie Maran.

Lenktynių metu gaunami specialūs „skatinamieji“ taškai, už kuriuos galima „atrakinti“ naujas trasas, automobilius bei detales. Be abejo, detalių sąraše mirga visa galybė galios didinimo, specialiųjų prietaisų bei „tiuningo“ priedų.

Egzistuoja ir taip vadinamas juodasis sąrašas, kuriame išrikiuoti visi gatvės chuliganai, o tu, žinoma, nori atsidurti šio sąrašo viršuje — kol tai pasieksi, tau teks įveikti labai daug varžovų bei sukaupti marias pagarbos taškų. Patobulinta grafika leidžia mėgautis itin realiu vaizdu, tad belieka laukti, kada į mūsų kvėpavimo takus papuls pirmosios svylančios padangų gumos dulkės. Tiesa, „NFS Most Wanted“ galima žaisti ir su draugais, kurie gyvena kitame pasaulio gale — „Race Online“ režimas leidžia mėgautis dar margesniu NFS miestu.

Lenktynės vyksta miesto gatvėse, kurios labai panašios į jau ma-

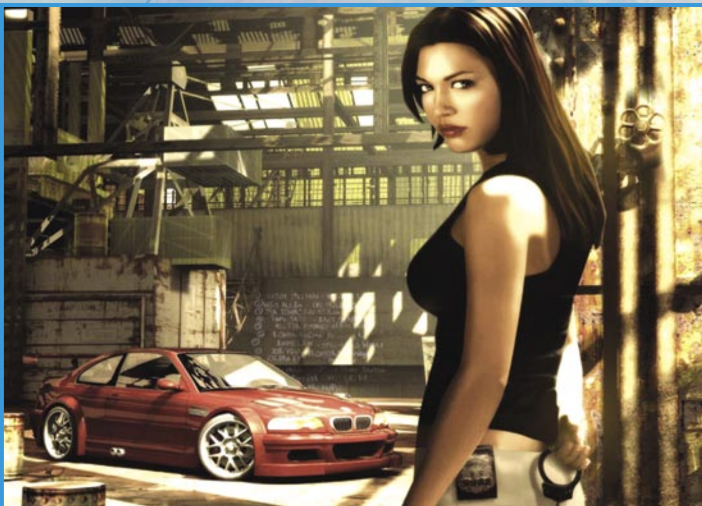


tytas kituose NFS žaidimuose. Skirtumai pastebimi tik pačioje trasoje — ji išdėstyta labiau kalnuotose miesto vietose, kur posūkiai aštresni bei apgaulingesni. Tiesa, pats miestas padalintas į keletą rajonų, kurių kiekvienas skiriasi savo išvaizda — vieną sekundę leki smulkių gatvelių pripildytame industriniame rajone, o kitą jau negyvenamais plotais. Džiugina ir tai, jog žaidimo kūrėjai pasistengė sukurti kuo daugiau įvairiausių „trumpo kelio" nukirtimo vietų — jų pilna visur, todėl netgi pats geriausias vairuotojas finišą gali pasiekti paskutinis, nes kiti truputį sukčiavo ir naudojo trumpesnius keliukus. Lenktynės nuo taško A iki taško B režime taip pat vyksta kiek kitokiomis sąlygomis. Mums pavyko išbandyti vieną lygį, kuriame teko laviruoti tarp įvairiausių objektų, o pačiame trasos gale kelią pastojo 18 ratų milžinas, ir mums teko pasukti į automobiliais užkimštą tunelį. „Dragas" išlieka beveik nepakeistas, nors čia jau skonio reikalas — netgi „drago" tipo lenktynėse yra keletas trumpesnio kelio dovanėlių. Eismas, kelyje kyšantys objektai bei rankinis pavarų perjunginėjimas išliko, tad malonumo neprarasime nė kiek. Pavarų keitimas turi ypatingą reikšmę galutiniam jūsų rezultatui — kuo tiksliau permušinėsite pavaras, tuo didesnį greitį pasieksite, o tai ir yra pergalės garantas „drago" tipo varžybose. Tiesa, neužsižioplsokite, nes kitu atveju sugebėsite kaip ir seniau sudeginti savo automobilio variklį. Jau nekalbu apie maišantį eismą.

Dar viena šauni naujovė perskirstys iki šiol nusistovėjusius NFS profesionalus ir pradinukus į visai kitokius pogrupius — „Bullet Time" efektas leidžia sulėtinti laiką, o tai leidžia kuo nepriekaištingiau įveikti ir pačius sudėtingiausius posūkius. Pagalvokite, kaip tai gali padėti, kai artėjate prie policininkų užtverto kelio, sulėtintas laikas leidžia puikiai išlaviruoti netgi tarp pačių didžiausių užkardų. Kyla klausimas, ar tik į šį miestą neatvažiavo pats Max Payne?!

„Toll Booth", arba greičio matuoklių, režimas pradeda tikrą vakarėlį. Štai čia ir yra viskas, ko mes norime iš naujojo NFS serijos žaidimo. Įsivaizduokite, jog ramiai sau lekiate miesto gatvėmis, ir staiga ekranas pabąla. Baltuma nepalieka mūsų akių visą sekundę. Kas tai? Ogi greičio matuoklis su integruota kamera nufotografavo jūsų automobilį bei išmatavo greitį. Ir turbūt nenustebsite, kai pasakysiu, jog visi netoliese esantys ekipažai gavo žinią, apie neatpažintą automobilį, lekiantį 200 km/h greičiu. Dabar jau laikykitės! Nuo šios sekundės jums „ant uodegos" lips krūva policijos ekipažų, todėl pasirūpinkite miniatiūriniu žemėlapiu — jame matysite tikslų jus besivaikančių policininkų skaičių ir lokaciją. Iš pradžių policininkai tik privažiuoja iš šono, tačiau kai jūs nestojate, jie pasidaro agresyvūs. Jie bandys jus sustabdyti visais įmanomais būdais — faktas, jog klius ir jūsiškei mašinai. Stenkitės neleisti jūsų nustumti į kokį nors stacionarų objektą kaip medis, mūrinė siena arba cementinė tvorelė. Tiesa, policininkai nėra jau tokie protingi — sulėtinkite greitį ir pačiu būtent jiems nepalankiausiu momentu pasukite staigiai į šoninę gatvelę. Arba dar geriau — sudarykite sąlygas policijos automobiliams „pasibučiuoti" su iš priekio atvažiuojančiomis mašinomis. Galų gale į pagalbą niekaip jūsų nepavejantiems patruliams atskubės ir specialus sraigtasparnis. Žodžiu, kur tik pažiūrėsi, „Need For Speed" alsuoja kaitra ir pamišėlišku greičiu.

Greičiau, greičiau ateitų ta purvino lietingo lapkričio pabaiga...:)







NEMIRTINGŲJŲ ŠNABŽDESIAI

DUNGEON SIEGE II

ŽAIDIMO DOSJE

„Dungeon Siege II“	
www.gaspowered.com/ds2	
KŪRĖJAS:	„Gas Powered Games“
LEIDĖJAS:	„Microsoft Game Studios“
ŽANRAS:	RPG
DATA:	2005–09–02

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	4 GB



IŠ TIKRŲJŲ, kalbant apie „Dungeon Siege II“, žodžiai įgauna minimalią prasmę. Tai yra toks žaidimas, kuriame pagrindinį vaidmenį atlieka įspūdis, atmosfera ir mechanika. Nieko daugiau ir nepridursi, tiesiog „Dungeon Siege II“ — vienas geriausių RPG žaidimų PC sistemai šiais metais. Kas su tuo nesutinka arba nori ginčytis, prašom — durys į kairę. Taip, tos pačios su užrašu „Brangios konsultacijos RPG klausimais“ (pusstoris vadovėlis pradedantiesiems, įskaičiuojamas į kainą). Visi kiti mielai kviečiami su manimi į didžiąją salę. Taigi, prašau mylėti ir gerbti — vienas iš geriausių, „Dungeon Siege II“.

KYO

Prieš pradėdamas, noriu nuoširdžiai atiduoti pagarbą „Gas Powered Games“ komandai. Tikrai nuostabu, kad tai jau trečiasis šios firmos žaidimas. Tačiau nuostabu ne dėl to, kad kūrėjai sukūrė jų NET tris. Nuostabu yra tai, kad visi žaidimai yra pavadinti praktiškai tuo pačiu pavadinimu: „Dungeon Siege“, „Dungeon Siege: Legends of Aranna“ ir „Dungeon Siege II“. Žinoma, išimtimi galime laikyti 2006 metams anonsuotą „Supreme Commander“, tačiau iki jo dar toli. Tai įrodo kūrėjų atsidavimą savo serijai ir begalinį norą nepalikti joje jokių spragų (primena „VALVe software“, ar ne?). Na, o kol kas kviečiu drauge pasidžiaugti vienu geriausiu PC platformai sukurtų RPG šiais metais. Kas su tuo nesutinka, durys kairėje vis dar atidarytos...

VIDURAMŽIŲ ALSAVIMAS

„Kažkada aš buvau toks kaip tu, arba daugelis kitų, kuriuos pažįsti ir gerbi. Kažkada buvau žmogus. Gyvenau gimtajame Aman'Lu mieste ir galėjau kartu su kitais džiaugtis taika bei ramiu gyvenimu. Tačiau atėjo ta diena, kai Arannos pasaulis buvo pasmerktas karui. Bet tai nebuvo paprastas karas. Tai buvo kova dėl amžinybės, kurioje eilinį kartą susitiko gėris ir blogis. Tačiau ne dėl žemės, ne dėl religinių ar politinių sumetimų ir tikrai ne dėl gamtinių išteklių. Blogio pusės valdovas turėjo galingiausią kardą, kuris galėjo padaryti bet kokią būtybę nemirtinga. Taip pat egzistavo tų pačių kalvių nukaltas skydas, kuris, siekiant išsaugoti taiką, kadaise buvo padalintas į keturias dalis ir išmėtytas po visą Arannos pasaulį. O aš su draugu Drevinu, kaip laisvai samdomi kariai, tarnavome Valdis armijoje beveik du metus. Norėjome kuo daugiau pakeliauti po pasaulį, tapti kažkuo daugiau, nei buvome. Tačiau vieno taikaus paplūdimio apsiausties metu, Valdis atrado vieną skydo dalį, apie kurį mes tada išvis nieko nežinojome. Per Valdis neapdairumą ir artifakto troškimą žuvo daug karių, tarp jų ir mano artimiausias draugas Drevinas. Aš buvau rimtai sužeistas, praradau sąmonę. Valdis žudė savo sąjungininkus. Aš tūrėjau būti vienas iš jų, tačiau, kaip supratau vėliau, man likimas buvo paruošęs kur kas „malonesnį“ siurprizą — kruviną vergovę Valdis šalininkus niekinančių dryad`ų kaime, Eirulan“.

SUNKI PRADŽIA

Iš tikrųjų, vos pradėjus žaidimą, jaučiamas gana didelis skirtumas nuo pirmosios „Dungeon Siege“ dalies. Pirmas pastebimas skirtumas — rasių pasirinkimas. Šioje dalyje prie žmonių rasės prisidėjo elfai, dryad`os ir pusiau milžinai. Įdomu tai, kad abi veikėjų lytys bus prieinamos pasirinkus tik elfus arba žmones. Pusiau milžinai turės tik vyriškąją lytį (įdomu, kaip atrodytų pusiau milžinės ;)), o dryados — tik moterišką. Kiekvienos rasės atstovai turės skirtingus privalumus: žmonės — visko po lygiai, pusiau milžinai — daugiau jėgos, elfai (mano pasirinkimas) — daugiau išminties ir panašiai. Tačiau visa tai buvo sukurta tikrai ne dėl grožio, ne dėl estetinio vaizdo, o dėl žaidėjų. Tikiu, kad čia kiekvienas(–a) galėsite save realizuoti. Todėl pasirinkimas jūsų rankose.



GYVENIMO PRADŽIA

„Papuolęs į vergovę, supratau, ką reiškia neapykanta. Buvau laikomas purvinoje vienutėje. Šalia buvo įrengta dar keletas tokių, kuriose kalėjo kiti „pasmerktieji“. Visiems ant kaklų (taip pat ir man) dryad`os buvo pritvirtinusios po spindintį žiedą, kuris galėdavo akimirksniu užmušti, nusižengus menkiausiai taisyklei. Maža to, visi mano ir Drevino daiktai buvo konfiskuoti. Bet didžiausiai mano nuostabai, viena iš dryad`ų įžvelgė manyje kažką, kas liepė jai paleisti mane iš kameros. Su didžiausiu nepritarimu sargybinės mane išleido. Čia prasidėjo mano juodas darbas, kuriuo turėjau išsikovoti pasitikėjimą bei pagarbą. Sutikęs prie vartų pusiau milžiną Lothar, pasiūliau jam keliauti kartu. Jis, nors ir pasipiktino tai išgirdęs iš vergo elfo, sutiko. Iš dalies nenuostabu — milžinų palikuonys praktiškai niekada neatsisakys progos paskaldyti priešų galvas į atsikišusias uolas. Gal ir gerai, pamaniau, bent jau kol kas turėsiu patikimą bendražygį. Taip mes pradėjome savo keliones po lietumi ir krauju permirku-

sias džiungles, po neišvaizdžius pirmapradžių gyventojų urvus ar spalvingus, perlamutrinius krioklių telkinius. Nors priešai ir buvo realūs, jaučiausi kaip pasakoje. Netrukus turėjau pasirinkti ir savo pašaukimą. Mano atveju, tai buvo juodoji magija. Aš žinojau, kad Valdis nesitiki vėl mane sutikti. Kad jį kur, jis netgi nežinojo mano vardo".

VEIKĖJŲ SUGEBĖJIMAI

Vienas iš labiausiai mane sužavėjusių „Dungeon Siege II" elementų yra žaidėjo teisė rinktis. Jei mėgsti šaudyti iš lanko, šaudyk — taip automatiškai vystysis tolimesni įgūdžiai ir sugebėjimai šaudant iš lanko, arbaleto, ar naudojantis kitais metamaisiais/šaunamaisiais ginklais. Iš viso bus galima pasirinkti keturias klases: „Melee" (šaltieji ginklai ir artimoji kova), „Ranged" (įvairūs šaunamieji/metamieji ginklai), „Nature Magic" (šviesioji magija) ir „Combat Magic" (tamsioji magija). Iš pažiūros gali pasirodyti, kad klasių tikrai mažai, tačiau galiu užtikrinti, kad kiekvienas atras kažką sau ir galės save visiškai realizuoti. Žinoma, jeigu jūs nuolatos mėtysitės nuo vienos klasės prie kitos, jūsų veikėjas taps paprasčiausiu pastumdėliu, su kuriuo vargais negalais „išnešite" kojas, pamatę kokį stipresnį priešą... Na, o jei nuolatos kausitės ta pačia klase, kaskart įgausite naujų ir tikrai naudingų įgūdžių bei būtent tos klasės taškų. Žinoma, pakilus veikėjo lygį, galėsite rinktis ir dėliotis „skill`us", bet vėlgi, būdingus tik tai klasei. Taip susidaro gan plati įvairovė, kadangi pasirinkę į savo komandą dar tris skirtingų klasių atstovus, galėsite laisvai mėginti ir eksperimentuoti visomis klasėmis vienu metu.

Žinoma, jei jums patinka žaisti vieniems, o komanda ir papildomi veikėjai visiškai jūsų nedomina, galėsite pasiųsti visus į kurias norit puses ir žaisti vienas, tačiau lengva tikrai nebus. Tiesa, žaisdami pirmą kartą, vienu metu galėsite valdyti daugiausiai keturis personažus (įskaičiuojant ir jūsiškį). O perėjus žaidimą ir žaidžiant vis sudėtingesnius lygius, su savimi galėsite pasiimti vis daugiau palydovų. Juos sudarys ir kiti veikėjai bei papildomi gyvūnai ar dvasios. Gaila, kad žaidime tarp veikėjų ir įvairiausių nešulinių asilų bei demoniškų elementų kūrėjai padėjo lygybę, tačiau taip mums dar kartą suteikiama teisė rinktis. Kam gyvūnų ir jų pagalbos nereikia, tie užpildo tuščius „slotus" veikėjais, kam nepatinka veikėjai — prisiperka gyvūnų. „Slotų" už dyką taip pat negausit — juos reikės pirkti. Ir nesugalvokit gailėti pinigų — papildoma pagalba garantuotai pasiteisins.

PUSĖ GYVENIMO

„Taip leidau savo laiką Eirulan kaime. Netrukus, po keleto purvinų užduočių man buvo nuimtas baisusis antkaklis, o visi konfiskuoti daiktai grąžinti. Tarp jų atradau ir žuvusio draugo, Drevino, herojaus žiedą bei amuletą. Nežinau kodėl, tačiau man jie pasirodė nepaprastai reikšmingi ir svarbūs, todėl atsargiai užsidėjau. Jaučiau, kad tai turės kažkokią įtaką mano kelionėje. Kokią konkrečiai, tada dar nežinojau... Išleistas iš vergovės, tebeturėjau rūpesčių, kadangi netrukus paaiškėjo, jog besikaudamas su monstrais ir kita džiunglėse gyvuojančia bjaurastimi, pasigavau kažkokį pavojingą užkratą, kurį išgydyti pavyktų tik atsigėrus stebuklingojo Elven šventyklos vandens. Na, kadangi Lothar dabar į mane žiūrėjo su kur kas didesne pagarba, kliūtis įveikėm greitai ir be didesnio vargo. Vanduo padėjo, ir ši užduotis tapo savotiška rimtos ir varginančios kelionės namo pradžia, į gimtąjį Aman'Lu... Kad ir kaip būtų keista, norą keliauti kartu pareiškė tikrai ne vienas ir ne du, tačiau šiuo klausimu buvau gana nesukalbamas. Galų gale prisijungti leidau dryad`oms Taar ir Deru. Deru buvo puiki lankininkė ir linksma, nerūpestinga raudonkasė, esant progai neatsisakanti pasiginčyti su Lothar, o Taar — be galo žavinga, jautri ir kerinti žaliaskarė, puikiai išmananti šviesiąją magiją. Kelionės metu labai pamėgau tą jos tyrumą ir atsakomybės jausmą. Kartu mes tapom tarsi yin ir yan, tapome balansu tarp gėrio ir blogio. Lothar su Deru puikiai vienas kitą papildydavo, rengdami kombinuotus puolimus bei pasalas. Tačiau pagrindinis mano tikslas tuomet buvo parsigauti namo, sugrįžti, nesvarbu kiek man tai kainuotų...".





GALIMYBĖ RINKTIS

Po kiek laiko, jau įsivažiavus, perprasite visą DS II mechaniką. Iš tikrųjų žaidimo veikimo principas nėra sunkus: vykdai kvestus, nuolatos kauniesi su priešais, renki auksą, daiktus, vėl kauniesi, grįžti į kaimą, parduodi daiktus, vėl kauniesi ir t.t. Kaip matote, dideliais novatoriais RPG mechanikoje „Gas Powered Games" pavadinti negalėtume, tačiau, kaip pasakytų geras meistras, — „jei nesugedo, tai ir netaisyk".

Dabar norėčiau aptarti papildomus veikėjus ir sėkmingą jų realizavimą. Tuo pačiu noriu paneigti mūsuose susidariusį stereotipą, kad tokio tipo RPG žaidimuose visi papildomi veikėjai yra tik dėl grožio. „Dungeon Siege II" pasaulyje jūs patys spręsite, ką imti kartu, o ko ne, taip pat kiekvienas paimtas arba paliktas personažas vaidins savotišką vaidmenį ir darys savo įtaką jūsų kelionėje. Nepaliaujamai vyks dialogai tarp veikėjų, kuriuose neretai dalyvausite ir jūs. Nederėtų pamiršti, kad norint galutinai įvaldyti požemius bei urvus, reikės laisvai valdyti ir migruoti tarp visų pasirinktų personažų. Neretai jūsų valdomas herojus gali mirti, todėl teks išmokti žaisti visomis klasėmis, nes, visiems herojams mirus, atsidursite viename iš pagrindinių miestų, iš kurio reiks arba teleportų pagalba keliauti į mirties vietą ir ieškoti savo kūnų, arba aukoti surinktus pinigus ir melsti iš specializuoto burtininko visų daiktų ir aksesuarų sugrąžinimo. Beje, visi veikėjai, kurių dėl vietos stokos arba nenoro atsisakysite, keliaus tiesiai į smuklę, kur persigalvoję galėsite visus atrasti.

Būkite atsargūs su išsisaugojimo sistema. Kad ir kur būtumėte, išsaugojus ir išjungus žaidimą, kitą kartą prisėdę atsidursite viename iš pagrindinių kaimų (Eirulan, Aman'Lu, Kalathria), todėl kelionės metu patartina, netgi būtina, ieškoti pavienių teleportų, kurie jus iškart nukeltų į miestą ir atgal. Todėl nepamirškite, kad keliaujant ar tyrinėjant žemes, prieš išjungiant žaidimą būtina atrasti teleportą ir išsisaugoti, kad kitą kartą įsijungus pa-

prasčiausiai galėtumėte persikelti ten, kur baigėte, ir ramiausiai tęsti pradėtą žygį.

KITA GYVENIMO PUSĖ

„... Praėjo daug laiko. Pamažu labai vienas prie kito prisirišom, įgavom pasitikėjimo. Turbūt begalinės žudynės labai suartina žmones, ypač kai mus sieja bendras tikslas. Pradėjau suprasti, kad man patinka Taar. Nežinau, kas mane joje sužavėjo, bet jausmas buvo stipresnis už keršto troškimą. Man patiko jos tyras žvilgsnis, jos banguojantys plaukai, jos šypsnys... Tačiau aš nežinojau, ką reiškia meilė. Viskas, ką iki šiol išgyvenau ir patyriau, buvo karas. Dabar buvau puikus juodasis magas, jėga galintis pranokti ne vieną tamsųjį Valdis burtininką, tačiau mano tuščia siela vis labiau ir labiau slopino troškimą gyventi... Ir staiga pasirodė Taar. Bet visas teigiamas emocijas ir išgyvenimus vėl sugriovė netikėtas gyvenimo vingis — mano sugrįžimas namo. Aš pavėlavau... Valdis čia apsilankė pirmas, ieškodamas savo prakeikto skydo nuolaužų, ir dėl jo užgaidų eilinį kartą nukentėjo daugybė žmonių. Šį kartą — pačių artimiausių. Buvę draugai visiškai nesidžiaugė mane matydami. Nualintais veidais ir apsiniaukusiom akim kiekvienas pasiųsdavo man po prakeiksmą ir tarsi mintimis klausdavo: „Ko sugrįžai, išdavike?!“. Kiekvienas toks žvilgsnis smigo skaudžiau nei strėlės į mano krūtinę... Bet netrukus iš kaimelio vado sulaukiau liūdno šypsnio ir kuklaus sveikinimo, taip pat sulaukiau ir paaiškinimo apie skydo ir kardo svarbą, kuris toli gražu nepadarė manęs laimingesniu... Anot vado, Valdis užvaldęs troškimas surinkti visas skydo nuolaužas, o galingiausias kardas prives žmoniją prie amžiaus galo, po kurio seks naujas. Žinoma, mes jo jau nebepamatysim... Nuo tada pagrindinis mano tikslas, taikinys ir troškimas tapo Valdis. Nors tuo metu aš net įsivaizduoti negalėjau, koks didelis ir triuškinantis atstumas skyrė mane nuo jo ir kiek sudėtingų užduočių bei iššūkių manęs laukė...“.







KLAJŪNO ŽURNALAS

Žaisdami bet kada galėsite aktyvuoti savo žurnalą. Jį sudarys penkios skiltys: „Quest Log“, „Map“, „Lore“, „Bestiary“ ir „Handbook“. Na, „Quest Log“ — tikrai labai patogus ir tvarkingai sudėliotas visų „quest‘ų“ sąrašas ar net savotiškas „tvarkaraštis“. Beje, čia būtina pabrėžti, kad kvestai esti dviejų tipų — „primary“ (pagrindiniai) ir „secondary“ (šalutiniai arba papildomi). „Primary“ kvestus, norite jūs to ar ne, privalėsite pereiti, o kiekvienas pereitas bus žymimas raudona varnele. Taip perėję vieną, atrakinsite kitą ir t.t. Praktiškai tas pats galioja ir „secondary“ kvestams, tačiau norėdami pamatyti jų ikonas „quest log“ skiltyje, privalėsite juos aktyvuoti, kalbėdami su įvairiais žmonėmis, virš kurių galvų paprastai pūpsos auksiniai šauktukai. „Quest Log“ bus suskirstytas į tris aktus, taip pat ir visas žaidimas. Pirmas aktas turės 10 pagrindinių ir 14 šalutinių „quest`ų“, antras — 8 pagrindinius ir 18 šalutinių, o trečias — 9 pagrindinius ir 9 šalutinius. Patikėkite manimi, pereiti visus tris aktus yra tikrai keblu (ne sudėtingumo, bet laiko atžvilgiu). Bėda ta, kad „Dungeon siege II“ yra nepaprastai rajus laiko atžvilgiu — perėjai vieną pagrindinį kvestą, o jau žiūrėk, ir kokios trys valandos praėjo... Nepaisant to, vykdydami vien pagrindinius kvestus, žaidimą geriausiu atveju pereisite per dvi savaites (na, aš nekalbu apie tokius, kurie dieną naktį sėdi ir „pliekia“ RPG iki visiško „atsijungimo“). O norint žaidimą pereiti 100%, tai yra įvykdyti absoliučiai visus (tiek pagrindinius, tiek šalutinius) kvestus, pabuvoti visose lokacijose, atrasti visas paslaptis, jums teks paaukoti daugiau nei mėnesį.

Ką gi, regis pirmoji skiltis daugmaž aptarta, todėl dabar norėčiau atkreipti jūsų dėmesį į likusias keturias. Kita skiltis yra „Map“. Tai tiesiog viso Arannos pasaulio žemėlapis, kurį po truputį atidenginėsite viso žaidimo metu. Ilgiau prie žemėlapio nesustosiu, tiesiog užsiminsiu, kad jis nepaprastai gražiai animuotas, todėl patariu nepraleisti šios detalės ir būtinai nors kartą atkreipti dėmesį. Trečioji veikėjo žurnalo skiltis yra „Lore“. Šioje skiltyje galėsite surasti 96 su kvestais susijusių užduočių daiktus bei atributiką, taip pat 36 knygas bei įvairius raštus, 8 mažesnių lokacijų ir tam tikrų šventyklų žemėlapius bei 76 „chants“ (apie juos plačiau papasakosiu kiek vėliau). Ketvirtoji skiltis yra „Bestiary“. Tai, švelniai tariant, — „žvėrynas“. Jame surasite visų trijų aktų priešus (tarp jų ir lygių bosus). Čia įdomumo dėlei galiu paminėti, kad pirmame akte surasite 148 priešus, antrame — 141, o trečiame — 94. Tarp jų bus ir grėsmingi lygių bosai bei įvairūs paslaptingi, „neapriboti“ priešai. Kūrėjai tikrai nepagailėjo savo fantazijos ir mūsų priešų akiratį padarė išties platų. Beje, „Bestiary“ skiltyje atrasite ir visų 10 gyvūnų („pets“), kuriuos galėsite nusipirkti vietoj papildomų veikėjų, aprašymus. Na, o paskutinioji žurnalo skiltis, kartu paprasčiausia ir primityviausia, — „Handbook“ (užrašų knygutė). Joje bus visos 44 naudingos pamokos ir patarimai. Neabejoju, kad sugaišę daugiausiai 10 minučių, būsite perpratę ir susipažinę su visa žaidimo mechanika.

EPIŠKUMO ELEMENTAI

„Išgyventi teko tikrai daug... Visos mano kelionės, kovos, nuotykiai buvo ypač rizikingi ir iš pažiūros atrodė praktiškai neįmanomi. Tačiau pasiryžimas ir noras nugalėti darė savo, ir mes beveik visada iš požemių išeidavome nugalėtojais. Tiesa, buvo nepaprastai daug žmonių,

prašiusių padėti jiems. Aš puikiai supratau ir pateisinau save, manydamas, kad tai neturi jokios reikšmės mano tikslams, tačiau nepaisant to, kiek galėdamas padėjau žmonėms. Žinoma, tokiu atveju ir pats dažnai sulaukdavau vertingų daiktų, artefaktų arba tiesiog pinigų. Tiesa, viena „išmintingoji“, atsilygindama už prasmingą žygdarbį, išmokė mane ypatingo „chant`o“. Tai nebuvo tipiškas burtažodis, kaip „lesser chant of purity“ arba „lesser chant of strenght“. Tai buvo kažkas daugiau, leidžiančio man kurį laiką suprasti ir bendrauti su mirusiųjų vėlėmis. Jie visada pasakydavo kažką daugiau, nei paprasti





mirtingieji, todėl man būdavo garbė išlaisvinti jų sielas iš šio vargingo pasaulio ir suteikti jų egzistencijai naują, aukštesnę prasmę.

Gaila tik, kad specialūs bokšteliai „chant`ų“ aktyvavimui buvo gana reti, o burtų laikas taip pat amžinai netrukdavo... Ir vis dėlto, atsižvelgiant į tai, ką man teko išgyventi, patirti, o svarbiausia — suprasti, galiu pasakyti, kad mano kelionė buvo tikrai prasminga. Nekalbu apie tai, kiek nuostolių ir dvasinių žaizdų ji padarė, o tiesiog pabrėžiu patirties reikšmę paprastų žmonių gyvenimuose. Galbūt skamba ironiškai, bet tai tiesa...“.

INVENTORIUS — NAUDINGAS DALYKAS AR LAIKO ŠVAISTYMAS ?

Panašių RPG mėgėjai turbūt jau iki kaulų smegenų įsisavino tokių žaidimų naudojimosi schemą. Todėl turbūt neverta nė sakyti, kad veikėjų inventorius visada buvo ir bus neatsiejama RPG žaidimų dalimi. „Dungeon Siege II“ — ne išimtis. Visą inventorių, „skill‘us“, statistiką reguliuosite ir stebėsite būtent per inventorių. Pačius veikėjus galėsite aprūpinti šalmais, medalionais, ginklais, pirštinėmis, batais, žiedais, rūbais. Žinoma, kiek smulkesnei atributikai bus skiriama daugiau „slot`ų“ nei rimtesniems daiktams, tačiau kartu skirsis ir jų teikiama nauda. Tas pats liečia ir ginklus — vieniems užteks vienos rankos, kiti reikalaus abiejų. Čia jau turėsite panaudoti savo matematines žinias, norėdami apskaičiuoti maksimalią naudą iš ginklų ar kokių nors šarvų. Turbūt nereikia nė sakyti, kad čia bus svarbu ne tik kokią apsaugą šarvai arba ginklai suteikia, bet ir jų daroma įtaka gyvybės, manos taškams bei kitoms veikėjo statistikoms. Be abejo, čia galėsite savo veikėjams kurti „set`us“, rinkdami daiktus bei ginklus iš tos pačios serijos. Surinkus visus, tarkim aštuonis iš aštuonių, suteiksite savo veikėjui daugiau greičio, galios ir t.t.

LEMTIS

„Turbūt net pats nepastebėjau, kaip ilgainiui viskas, kuo gyvenau,



tapo nesibaigiančiomis gaudynėmis bei kova su Valdis. Jis atsirasdavo ir greitai vėl išnykdavo iš mano gyvenimo, jis buvo tartum iliuzija ir tuo pačiu tikrovė, paslaptingas, o tuo pačiu ir masinantis gyvenimo tikslas. Aš pradėjau skirti mažiau dėmesio savo draugams, nekreipdavau dėmesio į jų pokalbius, nesvarbu, šmaikštūs ar rimti jie buvo... Vis daugiau ir daugiau galvodavau apie Valdis, kaip apie didžiausią blogį, apie svarbiausią mano gyvenimo misiją, į kurią sudėjau visą savo neapykantą, keršto troškimą, o kartu ir viltis... Nepastebėjau, kaip nutolau nuo savo ištikimiausių palydovų, kaip mano aprangą ir ginklus pakeitė stipriausia tamsiausių pasaulio magų atributika, lygiai taip pat nepastebėjau, kaip atsiskyriau nuo savo draugų ir likau visiškai vienas. Matyt, pasiekiau patį dugną. Bet... Ar iš jo įmanoma išbristi?...“



VIETINĖS GROŽYBĖS

„Dungeon Siege II“ tikrai nestokoja įvairių gamtos stebuklų, kovos bei kitokių efektų, kurie kaip galėdami „pasaldina“ ir praturtina lygius bei bendrą žaidimo įspūdį. Jei lyja lietus, tai ir nuotaikos bus „šlapios“, niūrios, blankios, o jei švies saulė ir danguje nesimatys nė vieno debesėlio, tai ir būsena bus alinanti, varginga bei tuščia. Ką jau kalbėti apie nesibaigiančias gėles, spalvinguosius drugelius ar tyliai danguje sūkuriuojančias snaiges. Žaidimo meninė pusė nepaprastai žavinga, ir kūrėjai to nė akimirkai nebijo parodyti. Na, su muzika kiek liūdnesnė situacija. Palyginus su pirmąja dalimi, čia muzikinis fonas kur kas blankesnis. Žinoma, yra vietų, kai takelis gali išversti iš koto, tačiau tikrai ne tiek, kiek norėtųsi. Įgarsinimas, palyginimui, labai ryškus ir atliktas be priekaištų. Visi žodžiai aiškiai, emocingai tariami, ir kažko nesuprasti galėtų tik ... hm, visi galėtų !



JŪSŲ ISTORIJOS/KELIONĖS PRADŽIA

„...Sėdžiu ant „slenkančios“ kopos ir tyliai žvalgausi po miegančią žemę. Šalia guli numestas skydas... Didingas, spalvingas ir tuo pačiu nepaprastai įmantrios sandaros, bet pamestas ir padengtas lengvu smėlio sluoksniu. Šalia guli ir mano magiškoji lazda, spinduliuojanti juodai raudoną aurą. Susiėmęs už galvos, nebyliai gailiuosi ir eilinį kartą „skęstu“ ryškiuose prisiminimuose. Dar kartą bėgu voratinkliais užpildytais koridoriais, liečiu akmenines, bejausmes sienas ir svajoju, bandau improvizuoti savo būseną... Bet tuo pačiu aš kažkur toli toli, tarp neišmatuojamų sniegynų, naktį šviečiančių savo balta sniego spalva, ir beribių, nuolatos judančių ir šnabždančių džiunglių, kurias širdim, ne kūnu teko iškęsti. O dabar galvoju, kas yra tikroji mano vertybių sistema, kas ir kur yra mano namai... Į šiuos klausimus man niekas daugiau nebeatsakys. Tai tas pats, kas suskaičiuoti ir surinkti visas dangų dabinančias žvaigždes... Noras tapti geriausiu, pavertė mane blogiausiu. <...> Ir jei kada nors jums teks praeiti mano keliais, neužmirškite, tai — jūsų istorija, tad sukurkite jai laimingą pabaigą...“.



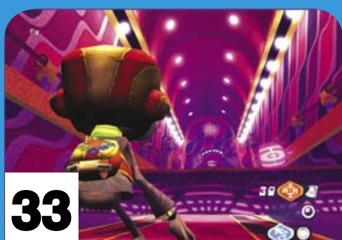
PASKUTINIS VERDIKTAS

Žaidimas, iš kurios pusės į jį pažvelgtumėme, atrodo beveik tobulas. Na, galbūt daugelis man nepritars, gal vadins nesupratingu RPG atžvilgiu, bet man „Dungeon Siege II“ tapo vienu iš tų žaidimų, kurį laisvai galėčiau įvardinti kaip geriausią RPG pavyzdį. Suprantu, kad šis tekstas nėra sklandus, bet pasakoti apie tiek daug įspūdžių ir emocijų sukėlusį žaidimą yra gana sudėtinga. Na, o tiems, kas perskaitę tekstą išvis nieko nesuprato (tikiuosi, tokių nėra) — durys kairėje vis dar praviros...

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.8
Pamačius įspūdingus CG filmukus ir išgyvenus pirmąsias akimirkas kruviname fronte, neabejotinai norisi dar...	
GRAFIKA	9.5
Kalbant apie tokio stiliaus RPG, vizualinė kokybė bene aukščiausios prabos.	
VALDYMAS	10.0
Paprastas, patogus ir labai lengvai įsisavinamas.	
GARSAS/MUZIKA	9.7
Garsui priekaištų absoliučiai neturiu, o muzika, visgi, kartais „sušlubuoja“.	
SIUŽETAS	9.0
Iš dalies originalus, tačiau iš kitos pusės, perнelyg ištemptas ir kartais per daug painus.	
Fantazija, priešų ordos, tvarkingas inventorius, geras siužetas, epiškumo elementai, spalvingi ir įvairiapusiški veikėjai... Et, galėčiau vardint ir vardint... Žaidimas tikrai to vertas.	GALUTINIS 9.8

REVIEW CLUB


33
„TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO“


33
„TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO“


33
„TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO“


33
„TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO“



33
„TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO“

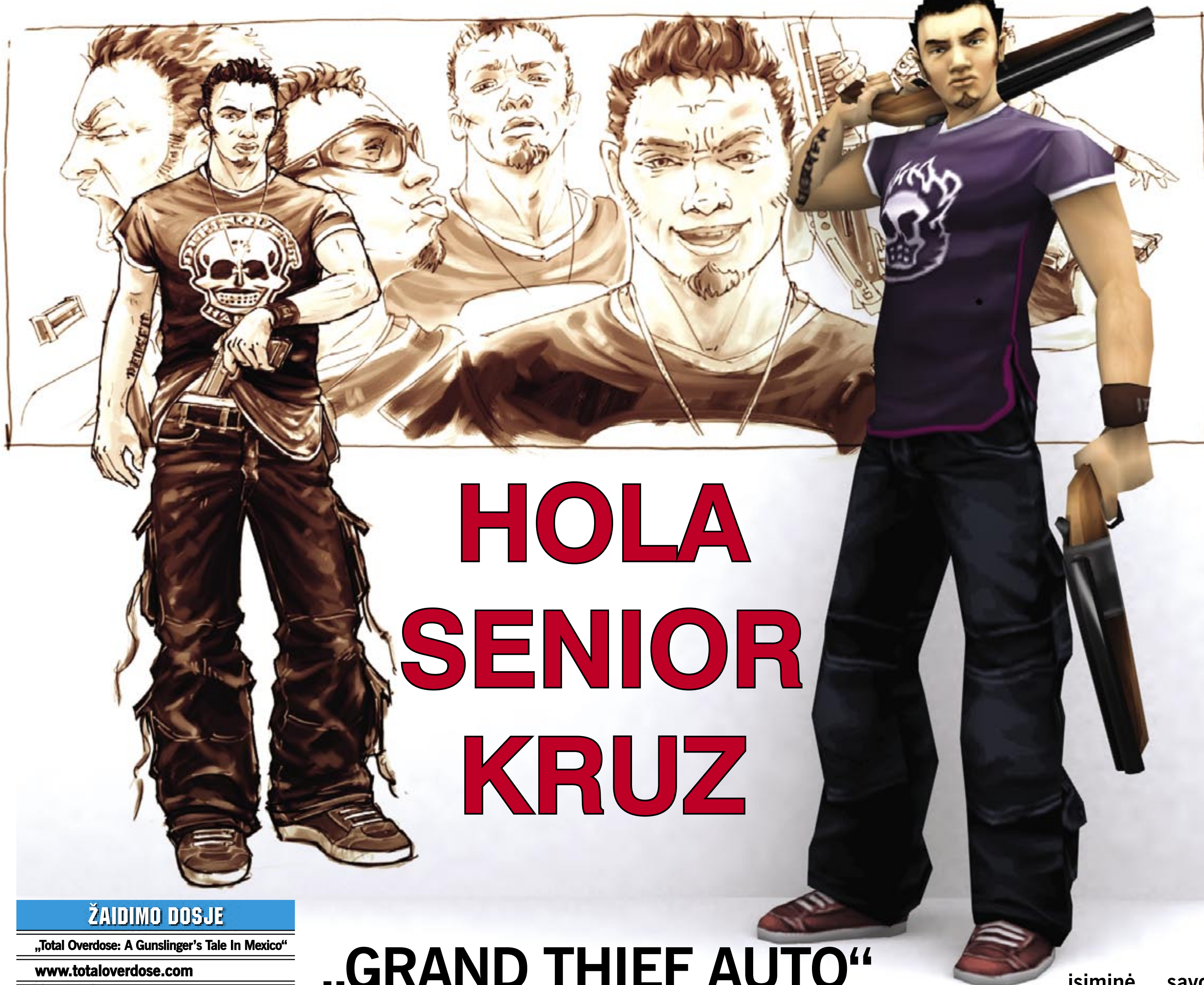
ŽAIDIMŲ MĖNUO

Na va, jau pradedame po truputį rankioti rudeninį žaidimų derlių. Tiesa, jis dar tik įsibėgėja, ir šiomis dienomis tiek žaidimų pardavėjams, tiek pirkėjams plyšta galva nuo minčių, kaip apsispręsti, ką pasirinkti sau ir ko ieškoti dovanų draugams bei artimiesiems — juk švenčių sezonas žaidimų industrijoje prasideda išties anksti.
Kol stambiausi šio rudens grandai dar tik pradeda iš lėto, tačiau įgaudami vis galingesnį pagreitį, suktis mūsų kompiuterių diskuose ir žavėti savo didybe, pristatome galbūt ne tokius super lauktus, tačiau visai neprastus rudens pradžios darbus (na, ir vieną užsilikusį dar nuo vasaros). Visus garantuotai iš proto išves keistas ir unikalus žaidimas apie klajones po spalvotus tikrų bepročių vidinės sąmonės ir pasąmonės pasaulius. GTA žaidimų ir Rodrigez‘o filmų gerbėjus smagiai nustebins veiksmo žaidimas su kietu vyruku skambioje ir kaitrioje Meksikoje. Virtualių žmogiukų gerbėjai galės pasidžiaugti net dviem žaidimais, tiksliau, pasidžiaugti vienu ir pasikankinti prie kito. Šio žanro išradėjas susilaukė ir dar vieno eilinio papildymo, na, o visai kita kompanija bando paeksperimentuoti su šiuo gražiu žanru, suteikdama jam nuodėmių ir, kaip įsitikinsite, nuobodulio apvalkalą.

Klasikoje — neginčytinas karinių realaus laiko strategijų favoritų bandymas futuristinėse aplinkose. Kol kas toks likęs vienintelis, skaitome ir įtemptai laukiame, koks bus kitas garsiosios serijos žingsnis.

IR VĖL TAPSIME DIEVAIS!





HOLA SENIOR KRUZ

ŽAIDIMO DOSJE	
„Total Overdose: A Gunslinger's Tale In Mexico"	
www.totaloverdose.com	
KŪRĖJAS:	„Deadline Games"
LEIDĖJAS:	„Eidos Interactive"
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2005–09–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1,5 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB (MX nepalaikomos)
HDD:	1,7 GB

NUOMONĖ

Jei ieškote „žaidimo vyrukams", tai „7 Sins" gal ir tiktų tikslui, tarkim prie alaus pažvengti su keliais draugeliais. Moteriškajai pusei be abejo reikia laikytis kuo atokiau, nes moterų diskriminacija ir žaidime vaizduojamas elgesys tiesiog įsiutins. Tačiau visais kitais atvejais žaidimas yra abejotinas ir prasto skonio. Tai nebūtų taip blogai, jei tuom viskas baigtųsi. Tarkim, „Rockstar" žaidimas „Manhunt" buvo tikrai abejotinas ir prasto skonio, tačiau jame bent jau buvo tam tikros atmosferos. Čia gi nieko tokio nėra, tiesiog frazė „seksą lengva parduoti", kuria ir vadovavosi kūrėjai ir leidėjai.

James Collins,
„IC Games"

„GRAND THIEF AUTO" įsiminė savo atmosfera, pasivažinėjimu iš kieno nors paimta ar atimta mašina po didelį miestą, pagrindinių ir šalutinių užduočių vykdymu, taip pat galimybe atlikti triukus, nudaužti kokį žmogų ar mašiną…

Stipriausias „Max Payne" akcentas — laiko sulėtinimas, „matricos efektas".

Matėte filmą „Desperado" su Antonio Banderu? Ne tokie seni laikai, Meksika, specifiškas angliškų žodžių tarimas sumaišytas su beveik „tarptautiniais" tapusiais žodeliais („amigo", „gracias" ir t.t.) ir veiksmas. Daug veiksmo. Daug šaudymo, daug krentančių kūnų, daug efektų.

Ką gautume, sumaišę šiuos tris šedevrus? Taip,— „Total Overdose". Dažniausiai gerų produktų mišrainė išeina nekokia… Bet, laimei, naujasis „Deadline Games" produktas pavyko.

RAW

1989 metais Meksikoje Ernesto Kruzas, specialaus kovos prieš narkotikus skyriaus agentas, vykdė pavojingą operaciją ir buvo nušautas vietinės narkomafijos atstovų. Jo sūnus Tomis tęsia tėvo pradėtą darbą, prisiekęs atkeršyti už tėvą, tačiau greit pašalinamas iš žaidimo. Šis epizodas sumaniai ir su dalele humoro, kurio nestokoja visas „Total Overdose", pateikiamas vaizdo intarpu. Kai mes iššaudome meksikietiškus nenaudėlius, paskutinis likęs gyvas pagrasina granata, į kurią mūsų šaunusis herojus atsako taikliu šūviu. Deja, granata nusirita iš bejėgiškai atmestos rankos ir skausmingai lėtai artėja prie Tomio. Šis, matyt, negalėdamas patikėti savo akimis, nepaskumba nerti į šalį, todėl kitoje scenoje agentas rodomas sugipsuota koja sėdįs invalido vežimėlyje. Ne itin „holivudiškai" atrodo, bet tokio veiksmo reikėjo, kad į dienos šviesą išlįstų Tomio brolis Ramiro, kuris ir pasiunčiamas į Meksiką vietoje Tomio. Reikia įgauti narkomafijos bosų pasitikėjimą, sugriauti šią nusikalstamą organizaciją iš vidaus ir atkeršyti tėvo žudikams.

Standartinis Holivudo veiksmo scenarijus, iš kurio niekada nesitikima akinančio originalumo, tačiau kuris visą laiką suveikia. Juo labiau, kad „Perdozavime" pagrindinis dėmesys akivaizdžiai skirtas ne siužetui, o pačiam žaidimo procesui, ko žaidėjui labiausiai ir reikia.

Jei lyginsime su „GTA: San Andreas", veiksmas perkeltas į Meksiką, kaktusų ir „Tekilos" šalį, kur vištos kudakuoja ne tik šalia nuošalaus vienišo namelio nežinia kokiu tikslu išdygusio prie vietinės reikšmės keliuko, bet net ant daugiaaukščio namo stogo mieste

(bent jau žaidime taip yra). Miestas gerokai mažesnis už San Andreas, bet čia yra ir pliusų — nereikia valandų valandas keliauti į kitą jo galą. Žemėlapis padalintas į zonas (centras, pramoninis rajonas ir t.t.), kurių ribą kirtus, jos vaizdas užkraunamas į kompiuterio atmintį. Negriškoji aplinka su jos „slengu“ pakeista meksikietiška, dažnas vietinis žmogėnas kalbėdamas įpainioja grynai meksikietiškų, tačiau visiems suprantamų žodžių ar posakių (trūksta tik „Terminatoriškojo“ „Asta la vista baby“). Meksikietiška – amerikietiška tartis gana įdomi, man ji tikrai labiau patinka už afroamerikietiškąją ;). „El viščiuko“ :).

Kaip ir „GTA“, čia gali sėsti į bet kokią mašiną, nepaisydamas, yra ten savininkas ar ne. Paprastai tas netikėlis (savininkas) paburba, bet mūsų herojus liepia jam užsičiaupti, ir tada jau galima važiuoti. Tik jei įlipi į taksi, jo jau nenuvarysi, kur nori, tačiau pasirenki tikslą ir būni greit pristatytas į pageidaujamą miesto zoną. Policijos automobiliai taip pat paprastai nuvaromi, ir jokia bausmė už tai negresia. Gali traiškyti praeivius, jei tavo prigimtis to reikalauja, gali daužyti mašinas, versti kelio ženklus, niekas nepasivys ir nenubaus. Pasivažinėti tikrai yra kuo: be įprastų automobilių, pasiūlomi motociklai, sunkvežimiai, traktoriai, vežimėliai. Nuo smūgio atsiknoja bamperis, nulekia kapotas, atsikabina durelės. Smūgių ir važinėjimo fizika savotiška…

Veiksmas vyksta pagal numatytą siužetinę liniją, papildomas klaikios kokybės vaizdo intarpais. Užduočių įvairovė gana didelė, bendra tik tai, kad reikia iššaudyti priešus ir atlikti kažkokį darbą (pvz., parvaryti automobilį užsakovui). Siužetinės užduotys gan vykusiai ir sodriai papildomos šalutinėmis. Apatiniame kairiame kampe, indikatoriuje, rodoma, kokia kryptimi ieškoti žmogaus, pasiūlysiančio užduotį ir apdovanojimą už ją. Tokio dalyko simbolis — geltona penkiakampė žvaigždutė. Galima pasirinkti bet kurią iš jų. Papildomos užduotys yra gana įvairios: per užduotą laiką

ŠAUDYMAS ČIA NEVIRSTA DARBU, TAI — MALONUMAS



apvažiuoti visus kontrolinius taškus gyvenamoje teritorijoje arba sąvartyne, iššaudyti banditus prie sombrero kiosko ar sunaikinti tris mieste pastatytus konkurentų kioskus ir t.t. Tokias užduotis galima vykdyti bet kada, kad ir kelias iš eilės. Žaidėjams, norintiems kuo greičiau pereiti žaidimą ir besistengiantiems atlikti tik siužetines misijas, nepasisekė — atlikus pagrindinę misiją, kitos negausite tol, kol neatliksite bent vienos šalutinės. Po jos įvykdymo, atrakinama eilinė pagrindinė užduotis, kurią atspindi žmogeliukas indikatoriuje. Tarp misijų galima savo malonumui parankioti taškus, išmėtytus įvairiose vietose: tiesiog gatvėje, už dėžių, ant stogų, ore. Kad gautumėte vienus taškus, pakaks tiesiog pabėgioti, kitus gausite, tik automobiliu iššokę į orą, norėdami gauti trečius, teks nučiuožti laidu. Tokiu pat būdu renkami įvairūs kitokie „suvenyrai“: sveikata, ginklai (šių daugiausiai galima prisirinkti iš nukautų priešų), įvairiausių savybių ženkliukai. Sukaupti minėti dalykai, įvykdytos misijos padeda tobulėti herojui. Taip išmokstama šaudyti iš abejų rankų, sveikatos indikatorius pailgėja ir t.t. Dalis tokių rastų paveiksliukų trumpam laikui įjungia atitinkamą režimą, per kurį skaičiuojami nužudomi priešai („combo timer“). Kuo daugiau naudosite specialiųjų veiksmų šaudant, tuo daugiau taškų pavyks surinkti. Pasibaigus pasirinkto režimo laikui, surinkti taškai prisumuojami prie bendrųjų. Labai smagus režimas atidaromas, paėmus raudoną kaukolę — dangus parausta, pasigirsta „welcome to the day of the dead“ ir iš visų pusių pasipila skeletai. Tik spėk atsišaudyti. Pasibaigus laikui, skeletai atvirsta į normalius žmones (jei į tokį iššovėte pačioje pabaigoje, net atvirtęs žmogumi, jis ateis muštis, tad teks jį nušauti), o surinkti taškai pridedami prie bendrųjų. Už nužudymus gaunami ne tik taškai, bet ir specialiųjų veiksmų paveiksliukai (t.y., galimybės atlikti tuos veiksmus), kurie parodomi viršutinėje dešinėje ekrano dalyje. Jie išrenkami mygtukais „Q“ ir „E“, o į darbą paleidžiami paspaudus „CONTROL“. Tai gali būti gerai iš filmo „Desperado“ pažįstami šaudantys muzikinių instrumentų dėklai, „bulius“ (herojus ima greit bėgioti ir numušinėti priešus), „auksinis ginklas“ (100 % pataikymas), „suktukas“ (herojus pašoka į orą ir sukdamasis dviem automatiniais šautuvais pakloja visus arti esančius priešus. Beje, toks dalykas veikia net tada, kai neturite šovinių ;)) ir dar eilutė spec. savybių. „Day of the dead“ nepatartina imtis, jei gyvybė kabo ant plauko arba neturite šovinių, net ten taip pat žeidžia :).

Specialiąsias savybes aptarėme, dabar eilė spec. veiksmams. Jų yra daug ir jie labai smagūs, vien dėl to galima įsivelti į kovą. Pirmiausia yra paprastas kritimas į bet kurią pusę. Automatiškai įsijungia „Max Payne“ stiliaus laiko sulėtinimo efektas, „sukali“ seriją, kaip „Desperado“, į priešą ar ke-





lis, jei spėji, ir žygiuoji toliau. Labai gražus ir efektingas veiksmas — atsispyrus nuo sienos sulėtintai vertiesi per galvą ore ir pleškini priešus. Atsargiai su šiuo triuku daugiaaukščio pastato balkone! Kai kurie ginklai leidžia naudoti „head shot" efektą — dešinys pelės mygtukas padeda nusitaikyti į galvą, o kairys šauna tiesiai į ją. Dar vienas — griūvant (vėlgi sulėtinimas) dukart suspaudi tarpo mygtuką, ir herojus staigiai apsisuka 180 laipsnių, tokiu būdu galėdamas šaudyti į netikėtai už nugaros atsiradusius priešus. Specialiuosius veiksmus galima atrasti pačiam, bet siūlyčiau žaidimo pradžioje apsilankyti „Pistoledos Asociados" klube, kur lavinami įgūdžiai. Laiko sulėtinimo efektas pademonstruojamas ir su mašina iššokus į orą.

Kai kada prireikia panaudoti laiko grąžinimo savybę (kas sakė, kad laiko nesustabdysi ir nepasuksi atgal???). Tada paskutinių akimirkų veiksmas pakartojamas atgaline eiga ir pagreitintai, todėl nepavykusį epizodą galima mėginti pereiti iš naujo. Simboliukų grąžinimui laiko duodama užtektinai — tiek, kad nereikia jo ypatingai taupyti. Mirties atveju laiko atsukimas taip pat suveikia.

Ginklų „Total Overdose" nėra milijonai, bet jų pakanka. Tai yra pistoletai, revolveriai, automatiniai pistoletai, automatai, granatsvaidžiai, granatos, padegamasis skystis, beisbolo lazda, pagalys su styrančia vinimi. Kai kuriose misijose reikia susprogdinti konkrečius objektus. Tokiam darbui visiškai tinka granatos, granatsvaidis (jei turite) arba galima tai padaryti kur kas įdomiau — įsibėgėji automobiliu į taikinį ir iššoki iš važiuojančios mašinos, kuri tada jau viena pratęsia savo kamikadzišką kelionę.

Ypatingas „Total Overdose" pliusas — humoras (nors frazės kartais ir lėkštokos, bet šypsnį sukelia). Pasišaipoma ir iš šabloniškų filmų situacijų, kaip, pavyzdžiui, aptikus bombą, tenka apsispręsti, kurį laidą kirpti — raudoną ar mėlyną. Prie dialogų teksto pridėkime meksikietiškų žodelių prieskonį, specifinį tarimą, ir turėsime neblogą kokteiliuką. Muzika žaidime meksikietiška (kaip gi kitaip?!). Pagrindiniame meniu skambanti tema įsimintina ir tikrai gera.

ĮSIJUNGIA „MAX PAYNE" STILIAUS LAIKO SULĖTINIMO EFEKTAS, „SUKALI" SERIJĄ, KAIP „DESPERADO"

Kur kas blogesni dalykai išryškėja grafikos srityje. Tiems, kas negali žaisti grafiškai silpnų žaidimų, „Perdozavimo" verčiau neimti į rankas. Siaubinga filmukų kokybė, mažai modelių (krūvos tokių pačių žmogėnų gatvėse), judėjimas ore arba, atvirkščiai, sulindus į žemę. Beje, dėl labai geros bendros žaidimo atmosferos, šitie kitur gal katastrofiškai atrodantys dalykai, visiškai netrukdo žaisti. Kai, įsilėkęs su mašina, mėginau peršokti griovį, bet tai pavyko tik iš dalies, bandžiau pajudėti į priekį. Nepavyko. Tada mėginau judėti atgal. Ir ką gi? Pavyko. Net geriau, nei galvojau. Užuot įkritęs į griovį, su visa mašina atsidūriau toje jo pusėje, iš kur pradėjau kelionę. Tik šypsnį sukėlė, ir šokau iš naujo. Šįkart sėkmingai.





Tačiau žaidime buvo kelios vietos, kur dėl žaidimo klaidų teko „kviestis" įrašus. Pirma tokia situacija buvo tada, kai su sunkvežimiu įstrigau tarp kolonos ir sienos, o jį būtinai reikėjo pristatyti užsakovui. Ratai sukinėjasi, o pats sunkvežimis nejuda iš vietos. Ir, deja, jau buvo per vėlu naudotis laiko grąžinimu. Antroji situacija: antrame garažo aukšte toje pačioje vietoje sustatyti du automobiliai, t.y, vienas kitame! Vienoj vietoj vieno korpuso kraštas matosi, kitoj — kito. Smalsumas kartais blogas dalykas — buvo įdomu pažiūrėti kaip išvažiuosiu, įlindau. Ir viskas. Nė iš vietos. Nei pavažiuot, nei išlipt. Net laiko atsukimas nieko nepadėjo. Visa bėda, kad įsirašyti kada nori, neišeina. Egzistuoja tik auto įrašymas kertiniuose taškuose ir specialios žydros šviesos kolonomis pažymėtose vietose, kur toks veiksmas leidžiamas.

Grįžtant prie grafikos, humorą įžvelgsite net žmonių eisenoje. Labai žaismingai vaikšto „trumpasijonė" moteris, net kai rankoje laiko pistoletą. Kraipydama užpakalį, mojuodama rankomis, ji neskubiu žingsniu kursuoja gatve. Dar juokingiau pasidaro, kai pamatai tokia pat eisena linguojantį vyriškį :). Sako, kai pamatai lokį ir nori sveikas išsisukti, reikia kristi ant žemės ir apsimesti negyvu. Būna atvejų žaidime, kai praeiviai mūsų herojų, matyt, palaiko lokiu.

Verdiktas: išbandyti verta, gringo. „Total Overdose" — tai lengvas, neįpareigojantis ir efektų prikimštas žaidimas. Šaudymas čia nevirsta darbu, tai — malonumas. Atlik tai stilingai :). Arkadų mėgėjai, lenktynininkai taip pats ras ką veikti. Nežiūrint į visus trūkumus, žaidimas sugeba įtraukti ir išlaikyti susidomėjimą. O tai jau daug.

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
GTA Meksikoje.	
GRAFIKA	6.9
Seniena su visais senienų trūkumais.	
VALDYMAS	8.9
Lengvai priprantama.	
GARSAS	8.5
Meksikos motyvai, akcentas.	
ĮDOMUMAS	9.2
Galybė papildomų smagių užsiėmimų, daug specialiųjų savybių.	
Sėkminga mišrainė iš žinomų žaidimų.	GALUTINIS 8.7

SĄMONĖS IŠPLĖTIMAS

ŽAIDIMO DOSJE

„Psychonauts“	
www.psychonauts.com	
KŪRĖJAS:	„Double Fine Productions“
LEIDĖJAS:	„Majesco Games“
ŽANRAS:	nuotykių/platforma
DATA:	2005–10–14

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	4,5 GB

NUOMONĖ

Tai su niekuo nepalyginama patirtis. „Psychonauts“ kažkaip sugeba sumaišyti išmonę, sarkazmą, sąmojingumą, įžvalgumą ir absuliučią beprotybę į vieną susuktą pašėliojimą. „Double Fine“ padarė išties nepaprastą darbą sukurdami grynos vaizduotės pasaulį, kuriame susimaišo aplinkos iš lyg ir įprastos vaikų stovyklos su beprotiškai keistais stovyklos trenerių protų interjerais. Puikūs veikėjai ir viską sukabinanti istorija, ką jau kalbėti apie trenktą lygių dizainą ir nežmoniškas psichines savybes. Tai beprotiškai smagus žaidimas nuo pradžios iki galo.

Greg Atkinson, „GameDaily“

KAD „Psychonauts“ bus neeilinis ir netradicinis žaidimas, buvo galima atspėti, pasirodžius pirmajai informacijai ir vaizdams. Tiesa, tokios frazės kaip „psichinės galios“ ar „įsiskverbimas į kito sąmonę“ jau keletą kartų buvo garsiai „išrėktos“ kelių žaidimų reklamose ir, reikia pasakyti, visai neprastai realizuotos pačiuose projektuose (kalbu apie „Psi–Ops: Mindgate Conspiracy“ ir „Second Sight“ žaidimus). Taigi kūrėjų pažadai sukurti kažką nepaprasto ir visiškai nematyto, nesukėlė tos laukimo euforijos. Tačiau ją įsiūbavo kitas dalykas — pirmieji publikuoti „Psychonauts“ žaidimo vaizdai...

REZIDENTAS

Štai to tikrai senokai nematėme. Visiškai nestandartinės objektų ir net pačių veikėjų geometrijos, palyginamos nebent su Grim Fandango eklektika ar lyg iš „Bitlų“ animacinio filmo ir klipo „Geltonasis povandeninis laivas“ ištrauktomis ryškiomis psichodelinėmis spalvomis. Nors nesu platformerių mėgėjas, netgi vengiu juos žaisti (problemos iškyla dėl kantrybės ir būtinybės daug kartų kartoti tas pačias vietas, apie tai kiek vėliau :)), pirmųjų „Psychonauts“ vaizdų užteko, kad pasiryžčiau išbandyti šį „atgijusį Dali paveikslą“.

Žaidimo pradžia ir užuomazga, rodos, labai vaikiška ir nieko ypatingai doro nežada. Atkeliaujame



į kažkokią „psichonautų“ – žmonių su ypatingomis protinėmis savybėmis — stovyklą, kur vaikus, turinčius tokių galių apraiškų, patyrę psicho treneriai moko jas išugdyti ir jomis naudotis. Apsidairę ir pasižiūrėję į vaikučių „kolegų“ auditoriją, išlindusią tarsi iš kreivų veidrodžių juoko kambario, apsidžiaugiame, kad mūsų herojus Raz (ir, laimei, jo simpatija Lili) bent jau kažkiek panašesni į žmones. Išties, net baisu pagalvoti, iš ko kūrėjai sėmėsi fantazijos ruošdami „Psychonauts“ veikėjų modelius :).

Stovykla ir aplinkinės jos teritorijos — mūsų realus pasaulis. Čia galėsime laisvai judėti ir bet kada sugrįžti. Čia turime savo lovą, yra parduotuvė su visokiais naudingais dalykais, kuriuos perkame už rastas indėniškas plunksnas – vietinius pinigų atitikmenis. Taip pat čia turėsite pristatyti įvairius lygiuose surinktus dalykėlius ir











už tai gauti apdovanojimų ir kelti savo herojaus galimybes bei tobulinti savybes.

Ne, nepagalvokite, kad čia yra kokių nors RPG užuomazgų. Raz tiesiog ilgainiui, po truputį didina savo sveikatos lygį, šaudmenų ribą bei mokosi naujų galių. Būtent psichinės galios ir yra esminis žaidimo „arkliukas“. Tiesiog nuostabu, kaip kūrėjai sugebėjo taip teisingai jas sugalvoti, išdėlioti žaidimo eigoje ir sukurti situacijas jų panaudojimui. Psicho galių Razas išmoksta po vieną. Reikia surinkti tam tikrą visur sklandančių piešinukų skaičių, ir kas kažkiek laiko atsiranda galimybė išmokti naują galią. Galios yra įvairios ir labai įdomios: psicho šaudymas veikia kaip „protinis blasteris“, levitacija leidžia susikurti dujų kamuolį ir ant jo greičiau bėgioti, aukščiau šokinėti bei sklandyti ore, skydas — apsisaugoti nuo priešo atakų, pirokinezė — padegti daiktus, telekinezė — svaidyti objektus, nematomumas — tapti nematomu, sumaištis — svaidyti specialias granatas, apstulbinančias priešus. Kiekviena nauja galia yra pademonstruojama, ir senukas treneris paaiškina, kaip ja naudotis – kaskart reikia atlikti mini treniruotę. Vienu metu galime naudoti tris galias. Įdomu ir sveikintina tai, kad nė viena galia nėra nereikalinga, visų jų kada nors prireikia, stumiantis žaidime. Jei prieš pradedant lygį dar neturite kažkokios galios, kurios prireiks jį pereinant, jūsų treneris praneš apie tai, ir turėsite pasiekti reikiamą lygį ir ją gauti.

Visų galių ir Razo įgūdžių išties prireiks, nes iš pirmo žvilgsnio šiltoje ir smagioje stovyklos aplinkoje (neskaitant kelių besikabinėjančių mokinukų) dedasi labai keisti ir baisūs dalykai. Iš vaikų pradedamos grobti smegenys, stovykloje atsiranda vaikučių–zombių, lėtai vaikštančių ir tariančių vieną žodį – „TV“. Dar blogiau – netrukus dingsta ir du psichonautai, Razo mokytojai, tad išsiaiškinti, kas vyksta, belieka tik Razui ir jo simpatijai Lili. Na, o tam, kad įvykdytumėte savo planus, išsiaiškintumėte šią stovyklą užgulusią konspiraciją ir stumtumėtės

žaidimo siužetu pirmyn, teks įlįsti ne į vieno žmogaus ir nežmogaus sąmonę.

Būtent sąmonės lygiai yra labiausiai stulbinantis žaidimo aspektas, kas kartą priverčiantis aikčioti iš nuostabos. Dažnai netgi reikia adaptuoti savo suvokimą ir priimti naujus gamtos, tiksliau, tam tikros herojaus sąmonės dėsnius, nes logišką paaiškinimą tam, kas vyksta ekrane, neretai sunku rasti. Neįmanoma suvokti, kaip kūrėjai sugebėjo taip unikaliai ir ypatingai sukurti tiek daug įvairiausių žaidimo lygių bei aplinkų ir visa tai susieti siužetu į bendrą visumą. Kaskart, herojui įšokus į kieno nors galvą, patenki į visiškai naują pasaulį. Kariniai pirmieji teisėjo išbandymai, disko klubas levitacijos pamokoje, povandeninis žuvų miestas, susuktos ir ore kabančios Pienininko priemiesčio gatvės, stalo figūrėlių žaidimas prieš Napoleoną, neoninis dailininko miestas, galiausiai groteskinis mėsininko cirkas — tai tik keletas pavyzdžių, kokius vaizdus reikia būti pasiruošus išvysti. Įdomiausia, kad kinta ne tik vaizdai — kinta fiziniai matmenys, kryptys, judėjimo trajektorijos, ir visa tai mes vienaip ar kitaip turime suvokti, išsiaiškinti ir įveikti.

Žaidimas pateikia ne vieną galvosūkį, kuris taip pat puikiai atitinka ir net sustiprina ekscentrišką ir su niekuo nepalyginamą žaidimo dvasią. Nekalbu apie standartines nuotykių žaidimų užduotėles, čia viskas labai gudru ir gana painu. Tiesa, žaidime bet kada galima išsikviesti savo trenerį į pagalbą, tačiau jo nurodymai ir patarimai kartais būna ne ką konkretesni, nei mums duotas tuometinis tikslas, kurio dažnai neįmanoma suprasti. Kad jūs nesikankintumėte taip stipriai, kaip mes, „Expert“ skyrelyje pateikiame išsamų siužetinį žaidimo perėjimą. Bet netgi ir žinant bei suprantant, ką, kur ir kaip reikia padaryti, keliaujant žaidime, dažnokos yra vietos, kurios sudėtingos tiesiog fiziškai. Ypatingai artėjant prie žaidimo pabaigos, kai teks įveikti ne vieną sunkią ir painią platformų stulpų ir kablių seką, kur prireiks visokiausių šokinėjimo, siūbavimo, sklandymo įgūdžių. Dar labiau reikalą apsunkina ir konsolinė „Psychonauts“ prigimtis. Žaidimo valdymas, nors ir išsamiai pritaikytas klaviatūrai bei pelei, vis tik yra patogesnis žaidžiant su pulteliu. Na, tai nėra didelė problema, nes rasti pultelių su analoginėmis rankenėlėmis jau tikrai galima. Kur kas didesnė „konsolinės prigimties“ bėda yra tas pats nelemtas išsisaugojimas. Nors išsaugoti žaidimą galima bet kuriuo metu, užkrautas „seivas“ jus vis tiek numes į tam tikros atkarpos pradžią. Dažniausiai tai būna iškart po kokio nors animacijos intarpo, tačiau vietomis (laimei, keliose sunkesnėse platformų serijose) jis išsaugo tarpinėse vietose be jokių animacijų (tik iš anksto žinoti to negalime, nes nėra jokių indikatorių).

Žodžiu, šituo visu malimu norėjau pasakyti, jog „Psychonauts“ tikrai nėra lengvas, „kvanktelėjęs“ žaidimukas, koks pasirodo iš pradžių. Jis yra labai platus, ilgas, turintis daug įvairiausių sunkumų ir reikalaujantis geležinių nervų, ištvermės bei kantrybės, ieškant galimybių atspėti kūrėjų paruoštus galvosūkius ir įveikti platformų etapus. Kitaip tariant, tiesiog reikia praplėsti savo suvokimą, savo sąmonę, kad sugebėtum suprasti tai, kas vyksta, ir grožėtis be galo keistais žaidimo vaizdais, aplinkomis bei kūrėjų išmone ir humoru. „Psychonauts“ tikrai to vertas, patikėkite. Tai tikrai unikaliausias ir keisčiausias, jei ne visų mano matytų darbų, tai tikrai bent jau šių metų žaidimas.









PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS 9.0
Kas tuos vaikučius taip „išderino“? :)

GRAFIKA 8.5
Aibė unikalių ekscentriškų pasaulių, su niekuo nepalyginama. Kadangi žaidimas multikonsolinis, ypatingai aukštos techninės kokybės tikėtis nereikia.

VALDYMAS 8.0
Be pultelio su analogais bus labai sunku, nes reikia atlikti daug visokiausių veiksmų, dažnai vienu metu.

GARSAS 9.0
Veikėjų balsai puikiai atitinka jų išvaizdas, o muzikėlės — lygių aplinkas.

SIUŽETAS 9.3
Žaismingas pradžia pereina į labai rimtą ir supainiotą intrigą.

Keistas, unikalus, stulbinantis ir kartu nervinantis, tiesiog verčiantis iš koto žaidimas, kurį būtina įkišti į „kompus“ ir priversti peržaisti visus bambeklius, burbančius, kad žaidimai stovi vietoje ir nebėra nieko naujo ir įdomaus.

GALUTINIS 8.8

ATEIK ŽAISTI



TIK KLUBUOSE

- rasi daug naujų žaidėjų;
- išmėginsi savo kaladę
- Tave konsultuos;
- gausi oficialų žaidėjo numerį;
- užsiregistruosi pasauliniuose reitinguose;
- dalyvausi oficialiuose turnyruose;
- ir turėsi galimybę dalyvauti pasaulio, Gran Prix čempionatuose, Pro Turuose ir laimėti tikrai didžiulius prizus!



DAUGIAU INFO APIE MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS WWW.ZAISK.LT



KLUBAI VILNIUJE:
Antradieniais nuo 15 val.
KLUBE "INTRO", MAIRONIO G. 3, VILNIUS.

KLUBAI KAUNE:
Ketvirtadieniais: nuo 18 val. ir
Šeštadieniais: nuo 12 val
KLUBE "VIESTURAS" PALANGOS G. 9, KAUNAS
Sekmadieniais: nuo 12 val. Restorane "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTORANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS

KLUBAS PANEVĖŽYJE
Šeštadieniais nuo 11 val. ir trečiadieniais nuo 14:30 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS

KLUBAS KLAPĖDOJE:
Sekmadieniais nuo 12 val.
VINGIO G. 14 II AUKŠTAS (PRIEŠAIS "THOMAS PHILIPPS" KRAUTUVĘ)

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Antradieniais nuo 18.30 val.
"JAUNIMO CENTRE" VYTAUTO G. 103A



KLUBAS VILNIUJE
Sekmadieniais nuo 14:30 val.
KLUBE "PAPARTIS" ARCHITEKTŲ 43 / 31, VILNIUS.
Šalia Lazdynų IKI - tame pačiame pastate. 631-90050

KLUBAI KAUNE
Šeštadieniais nuo 12 val.
KLUBE "AMERIKA PIRTYJE" VYTAUTO PR. 71, 688-39575
Sekmadieniais nuo 12 val.
RESTORANE "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTORANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS 682-41598

KLUBAS PALANGOJE
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ČILI PICERIJOJE BASANAVIČIAUS G. 45 (ŠACHMATINĖJE). 620-24100

KLUBAS PANEVĖŽYJE:
Penktadieniais nuo 15 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS 624-42020

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Šeštadieniais nuo 12 val. **SANTARVĖS VID. MOKYKLA (VYTAUTO G. 113). 618-20053**

KLUBAS ŠILUTĖJE:
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ŽEMAIČIŲ NAUMIESČIO G. 3 (AUTOSERVISO PATALPOS, IIA.), 620-76168

KLAIPĖDOJE
šeštadienį - sekmadienį 12-15 val. Tiltų g. 5 kavinėje "Šikšnosparnis".

ŠILUTĖJE
šeštadienį - sekmadienį nuo 12 val. Sodų g. 10 klubas "Faraonas"

KAI ATEINA NAKTIS...

ŽAIDIMO DOSJE

„The Sims 2 Nightlife“	
thesims2.ea.com	
KŪRĖJAS:	„Maxis“
LEIDĖJAS:	„EA Games“
ŽANRAS:	„Life–sim“
DATA:	2005–09–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	128MB
VIDEO:	32MB
HDD:	1,5 GB

NUOMONĖ

Kitaip nei „Sims 2 University“, kuris pridėjo visiškai naują amžių, naujas karjeras ir būdus kaip drastiškai pakeisti simsus, „Nightlife“ „Sims 2“ žaidimo ryškiais bruožais nepakeičia. Tačiau praktiškai kiekviena išplėtimo savybė veikia puikiai ir praturtina, o vietomis net revoliucionizuoja žaidimą. Tai nėra būtinas priedas, bet jei jums patinka simsai, išplėtimas tikrai vertas pinigų dėl naujų socialinių elementų, puikaus senamiesčio ir įdomių vampyrų.

Dave ‘Fargo’ Kosak, „GameSpy“

Šįkart „Maxis“ žinia apie „The Sims 2 Nightlife“ buvo tarsi žaibas iš giedro dangaus. Daugelis žmonių, dar tik įpusėję „Universitetinį gyvenimą“, sužinojo, kad greit teks kraustytis į didelę priešingybę — „Naktinį gyvenimą“! Tas pats atsitiko ir man... Dar nespėjęs atsibusti nuo kultūringos bei moksliškos aplinkos pirmajame išplėtime, turėjau visiškai kitaip nusiteikti ir pasinerti į tolimesnius nuotykius.

AMŽINAS

Iš tikrųjų „The Sims 2 Nightlife“(toliau NL) neturi jokio siužeto — žaidime nėra tikslo, naujų gyvenimo etapų ir panašiai. Pradėjęs žaisti, tikėjausi ilgai keliauti bei ilgai užsibūti NL pasaulyje, tačiau viskas atsitiko kiek kitaip — netrukus sužinojau, jog atsirado tik vienas vienintelis naujas miestelis... Downtown. Apžiūrėjęs jį iš paukščio skrydžio bei truputį pasiskaitinėjęs, nusprendžiau aplankyti kiekvieną miesto dalelę. Su manimi į šį žygį pasiryžo keliauti simsė Jessica Kerrigan. Ką gi, pirmyn!

VISKO PRADŽIA

Diena Kerrigan‘ų šeimoje eilinė, kaip visada... Vyras John‘as



ką tik grįžo iš darbo, parveždamas varganus 350$, vaikai žaidžia kažkur pievoje, o močiutė skaito laikraštį. Tačiau vienas šeimos narys elgiasi kiek neiprastai... Tai jauna, graži žmona Jessica, nuolat vaikštinėjanti iš kampo į kampą (kas jai tikrai nebūdinga). Šiandien ji tikrai nenustygsta vietoje... Tačiau kas ne taip? Aaa, taip, juk šiandien apkeliausime visą platųjį „naktinį pasaulį“!





NAKTINĖ KELIONĖ

Po truputį ateina naktis. Visi sugula į lovas, tačiau Jessica net neketina to daryti, o šventiškai išsipuošusi stovi prie veidrodžio jau gal visą valandą. Netrukus apsidairo, ar visi tikrai jau sumigo, ir paėmusi telefoną paskambina taksi. Taksi prisistato akimirksniu ir paklausia, kur keliausime — ar į tradicinį sims‘ų miestelį (kuriame vos 3 parduotuvės), ar į Downtown‘ą. Pasirinkus Downtown‘ą, tuoj pat išvažiuojame.

PIRMA STOTELĖ. „SUGAR CUBE BOWLING“.

Wow! (net riktelėjo Jessica), kadangi tik įėjusi, išvydo nuostabią aplinką. Priešais įėjimą puikuojasi „DJ Dance“ šokių aikštelė bei daug džiaugsmo sukėlęs „Auto toto“ žaidimų aparatas. Šiek tiek paėję, išvystame „boulingo“ aikštelę. Pirmi smūgiai buvo tragiški, tačiau antruoju Jessicai pavyko įmušti „straiką“. Ką gi, skambinkime taksi ir važiuokime toliau. Mūsų dar laukia labai daug nuotykių.

ANTRA STOTELĖ. „GOTHIER GREEN LAWS“.

Nagi nagi, ir kas gi čia? Parkas. Visai to nenorėjau ir nesitikėjau. Rami vietelė, visiškai neatitinkanti mano „naktinio gyvenimo“ poreikių. Čia viso labo medžiai, romantiška aplinka bei keli suoliukai. Na, gal su antrąją puse ir visai nieko. Čia neužsibūsime: „Alio, taksi?“.

TREČIA STOTELĖ. „SIM CENTER NORTH“.

Grr... Vėl parkas, na, bet bent jau šiek tiek naujoviškesnis. Čia galima rasti tvenkinį, kurį kerta tiltelis, kelias „šašlykines“, tris dartų lentas, sūpuokles, suoliukus, net pianiną... Romantiškam vakarui aplinka netgi geresnė negu prieš tai minėtoji. Tačiau ne tai aš tikėjausi surasti... Judam tolyn.



KETVIRTA STOTELĖ. „SIM CENTER SOUTH“.

Dar nespėjus išlipti iš taksi, pamačiau, jog tai parkas! Judam tolyn...

PENKTA STOTELĖ. „DEH‘JAVU MODERN ART“.

Nagi nagi... Paveikslų bei meno galerija. Na, tikrai įdomu — pastatas dviejų aukštų, jame galima rasti mini kino salę, be galo daug paveikslų bei kitokių meno dirbinių. Tačiau būčiau žinojęs, būčiau atvažiavęs dieną. Pirmyn...

ŠEŠTA STOTELĖ. „GO HERE SUNSHINE PARK“.

Parkas, judam toliau.

SEPTINTA STOTELĖ. „RODNEY‘S HIDEOUT“.

Restoranas, vau! Kažkas naujo. Tik įėję, matome du kortų stalus (kas mane labai sužavėjo :)). Toliau yra baras bei įrengtas poilsio kambarys, labai savotiška aplinka...

AŠTUNTA STOTELĖ. „COLD ISSUE CLOTHING“.

Tiesiog drabužių parduotuvė. Beje, čia dar galima įsigyti žurnalų bei visokių niekučių. Tačiau tai manęs nedomina...

DEVINTA STOTELĖ. „ONE TWENTY FIVE CAFE“.

Kavinukė. Tinka ramiam vakarui. Daugiau nėra ką pridurti.

DEŠIMTA STOTELĖ. „SIMBOWL LANES“.

Na va, čia jau visai kita kalba! „Boulingas“, žaidimo aparatai, garsi muzika, kavinė — tikrai linksmas vakaro praleidimo būdas.

VIENUOLIKTA STOTELĖ. FM.

Puikus jaunimo pramogų centras. Tik įėję, pamatome mažą „Disco“ salytę bei aplink išsidėsčiusius kavinės staliukus. Na, o antrame aukšte — puiki Karaokė bei žaidimo aparatas.

DVYLIKTA STOTELĖ. P.U.R.E.

Štai čia yra tai, ką įsivaizduojame ištarę „naktinis Gyvenimas“: nuostabūs, įvairiomis spalvomis išmarginti „Disco“ kambariai, nereali karuselė, o įžengus į antrąjį aukštą, prieš akis išdygsta „Džiakuzi“ vonios, gultai, staliukai bei gražiai išdėstytos „šašlykinės“.

TRYLIKTA STOTELĖ. „THE CORNER SHOPPES“.

Ko gero, didžiausia parduotuvė Downtown‘e. Čia yra visko — nuo kompiuterinių žaidimų iki drabužių.

KETURIOLIKTA STOTELĖ. „SIMILIAR SIGTS SCULPTURE PARK“

Skulptūrų parkas... Na, romantiška aplinka, graži muzika, daug ugnies efektų, daug žalumos, tačiau man visa tai netinka.

PENKIOLIKTA STOTELĖ. „LONDOSTE“.

Tiesiog restoranas su gražia aplinka bei poilsio kambariu.

ŠEŠIOLIKTA STOTELĖ. „RED’S FAMOUS 50S DINER“.

Tikras 50–tųjų metų stiliaus baras, akį traukiančios juodos bei

raudonos spalvos, jau klasika tapusi muzika bei pašėlusi šokėja :). Eh...

SEPTYNIOLIKTA STOTELĖ. „FRESH RUSH GROCERY“.

Šviežių daržovių bei maisto parduotuvė...

AŠTUONIOLIKTA STOTELĖ. „LOST IN LOVE HEDGE MAZE“.

Tikri labirintai! Nakties metu čia tikrai labai gražu bei įdomu. Tik įėję, matome išraizgytus kelius tarp krūmų, o labirinto viduryje randame širdelės formos baseiną.

DEVYNIOLIKTA STOTELĖ. „SIMS GONE WIRED“.

Hehe, čia tikrai nustebau. Interneto kavinė! Galbūt atsiras tokių, kurie norės naktį praleist „chatindami‘ su draugais arba lošdami SSX 3? Pirmyn, čia esate visada laukiami.

DVIDEŠIMTA STOTELĖ. „HAN‘S TARP DOOR CORP“.

Drabužių parduotuvė. Be galo didelis pastatas.

DVIDEŠIMT PIRMA STOTELĖ. „BERWARD‘S BOTANICAL DINING“.

Nuostabus restoranas parko aplinkoje, aplink stalelius auga įvairūs žalumynai. Tikrai puiki vietelė vakarienei.

DVIDEŠIMT ANTRA STOTELĖ. „CRYPT O‘NIGHT CLUB“.

Naktinis klubas! Labai šauni vietelė :). Čia yra viskas, kas turėtų būti tikrame naktiniame klube.

DVIDEŠIMT TREČIA STOTELĖ. „MIDNIGHT FLOWS“.

Šauni muzikos įrašų studija! Labai gražiai įrengta.



DVIDEŠIMT KETVIRTA STOTELĖ. „LULU LOUNGE“.

Naktinis baras, kuriame yra „Džiakuzi“ vonios bei kelios šokių salės pramogai.

DVIDEŠIMT PENKTA STOTELĖ. „THE HUB“.

Dar vienas naktinis klubas. Labai gražus, tamsios spalvos, du aukštai, bei kavinė.

DVIDEŠIMT ŠEŠTA STOTELĖ. „MAPLE SPRINGS POOL AND SPA“.

Poilsio namai. Du aukštai, baseinas, treniruokliai. Žavintis pastatas. Antrame aukšte gultai bei „Džiakuzi“ vonios.

DVIDEŠIMT SEPTINTA STOTELĖ. „ORESHA FAMILY DINING“.

Ko gero, jau iš pavadinimo suprantame, jog tai dar viena kavinė.

DVIDEŠIMT AŠTUNTA STOTELĖ. „LUCKY SHACK CARDS“.

Laukinių vakarų tipo baras! Yra kortų stalai bei kitų pramogų.

GRĮŽIMAS PO AUDRINGOS NAKTELĖS

Vos tik išaušus rytui, Kerrigan‘ų namo duris pravėrė Jessica. Ji atrodė visa nuvargusi ir pikta. Kreivais žingsniais vilkosi link lovos ir bumbėjo kažką panašaus į „kad aš daugiau leisčiausi įkalbama tų žmonių...“.

PABAIGA AUTORIAUS AKIMIS

Iš tikrųjų, aplankius tiek vietų, galima išskirti tik kelias vertas dėmesio... Ne dėl to, kad būtų padarytos ypatingai gražiai, tačiau dėl to, jog atspindi temą. Manau, jog „Naktinį gyvenimą“ turi sudaryti barai, klubai, diskotekos, o ne parkai bei muziejai. Kad ir kaip būtų, žaisti buvo verta. Žaidimą labai „paskanino“ kelios naujovės (automobilio įsigijimas bei daugybė naujo inventoriaus). Belieka tik palinkėti fanams pirkti NL, žaisti, džiaugtis bei laukti naujovių. Susitiksime ateityje!



DVIDEŠIMT DEVINTA STOTELĖ. „COMANDGO EMPORIUM“.

Tiesiog drabužių parduotuvė.

TRISDEŠIMTA STOTELĖ. „SPEEDY‘S FAST LANES BOWLING AND LATS“.

Na, ir paskutinė vieta... „Boulingas“ bei greito maisto užkandinė.



PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**5.0**
Nebuvo jokio filmuko, atspindinčio „Nightlife“ temą.	
GRAFIKA	**8.0**
Nieko naujo.	
VALDYMAS	**8.0**
Savaime aišku, tas pats.	
GARSAS	**9.0**
Na, jeigu klube groja geras DJ-ėjus, tada tikrai smagu.	
ĮDOMUMAS	**8.5**
Deja, viskas greitai atsibosta...	
Kadangi atsirado daugybė įdomių dalykėlių, kurių taip norėjo gerbėjai, rašau aštuonetą.	**GALUTINIS 8.0**

SALDŽIAUSIOS NUODĖMĖS VIENAME OBUOLIUKE

ŽAIDIMO DOSJE

„7 Sins“	
www.7sins-game.com	
KŪRĖJAS:	„Monte Cristo“
LEIDĖJAS:	„Digital Jesters“
ŽANRAS:	„Life–sim“
DATA:	2005–05–20

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	128MB
VIDEO:	32MB
HDD:	900MB

NUOMONĖ

Tekilos pripiltas, aukšto oktano, sprogstantis žaidimas, kuris sukombinuoja beprotišką šaudymą ir stilingus kombo judesius su išskirtina ir puikiai realizuota Meksikos tematika. Yra galybė papildomų misijų ir bonusų, kurie prailgina veiksmą. Nors žaidimas ir labai smagus, „geimplėjus“ yra kiek lėkštokas ir kai išsibaigia inovacijos, pradinis įspūdis išblėsta. Todėl žaidimą geriausia žaisti trumpais prisėdimais, jo neverta vienu ypu prisėsti ir praūžti. Daryk tai meksikietišku stiliumi, su daugybe siesta pertraukų, senjore!

Geoff Holand, „AceGamez“

DAUG daug metų praėjo nuo pirmojo „gyvenimo simuliatoriaus“ „The Sims“ debiuto, ir buvo išleista dar daugiau papildymų bei naujų dalių. Bet visose dalyse trūko atviros, purvinos ir nuodėmingos erotikos. Ar atsimenat, kaip sklisdavo gandai, kokiu kampu reikia žiūrėti į dušą, kad pamatytumėt kažką, ko neturėtumėt matyti? „7 Sins“ tokių gandų klausyti tikrai nereikės, nes viskas žaidime tiek atvira, kiek leidžia įstatymai, o gal net truputį daugiau...

FRANK

„Apple City“ (manyčiau, pavadiniams simbolizuoja pirmąją nuodėmę. Skaitykit bibliją :)) yra turtuoliukų, gražių moterų ir garbėtroškų miestas, kurio gyventojai tik ir laukia, kol bus apmulkinti ir praras tai, kas svarbiausia gyvenime — galią! Šiame mieste sėkmė, šlovė ir galia „žingsniuoja“ „susikibusios rankutėm“ kartu su godumu, korupcija ir amoraliu elgesiu. Šiame mieste nėra vietos liurbiams, kurie galvoja, kad gali pasiekti socialinio gyvenimo viršūnę sąžiningu būdu. Norėdami būti ant aukščiausios laiptų pakopos šiame mieste, turėsite lipti kitiems per galvas — kitaip jie lips per jūsų. Niekas nesustabdys tų, kurie pajuto galios skonį — jis užvaldo, kaip kraujas vampyrą, kaip medus mešką ir t.t. Pamirškit, kas jūs esat, kuo norit tapti — dabar jūs tas, kuris turi pavergti miestą visais įmanomais būdais (kai aš sakau visais, tai ir reiškia VISAIS).



AR PRABILO MANO SĄŽINĖ... NEMANAU

Kuo galima parklupdyti visą miestą ant kelių? Tanku, atomine bomba, super galiomis? Ne! Ne tokio stiliaus blogiukas esate. Taip, jūs žaidžiat žmonių jausmais, paliekat juos likimo valiai, kai išsiurbiat iš jų visą įmanomą naudą. Bet ar taip nėra realiame gyvenime? Kažkas taip elgiasi dažniau, kažkas rečiau, bet jeigu nori būti garsenybe, kitaip ir neišeis. Tad nuo ko pradėti? Jūs neturite nieko — nei pinigų, nei gerų pažinčių. Bet ar to reikia, kai esat tipiškas „PlayBoy'jus“ — su plaukuotom, stipriom rankom, porą dienų neskusta barzda ir, aišku, mokėjimu sakyti tuos dalykus, kuriuos norima girdėti. Bet vis dėlto be pradinio kapitalo neišsiversite. Taigi jūs stovite parduotuvėje su gražia pardavėjo–asistento uniforma ir pirmą kartą gyvenime sąžiningai bandote „užsikalt“ pinigų! Jeigu priversti moteris jus pamilti ir pirkti viską, ką jūs joms siūlote, yra sąžininga, tebūnie.

ĮSIVAIZDUOKIT, KAIP PENKIAS AR DAUGIAU VALANDŲ DVIDEŠIMČIAI MERGINŲ SAKOTE, KOKIOS GRAŽIOS JŲ AKYS

MERGYČKOS IR NE TIK

Dažniausiai, kad pakiltumėt į viršūnę, teks „pakabinti" ne vieną dešimtį merginų, o jei norėsite, ir vyrų (kiekvienam savas skonis). Norėčiau pabrėžti tai, kad „7 Sins" — vienas iš pirmųjų žaidimų, kuriame neslepiamas homoseksualizmas. Kad ir kokią lytį pasirinktumėte, reikia išstudijuoti savo „auką" tam, kad sėkmingai galėtumėte „pudrinti" jai smegenis ir patenkinti savo poreikius.

> ŠIAME MIESTE, TURĖSITE LIPTI KITIEMS PER GALVAS — KITAIP JIE LIPS PER JŪSŲ

Nuspaudus F1 klavišą, galima perskaityti minimalų aprašymą apie auką, bet yra keli langeliai, kuriuos reikės atskleisti patiems bendraujant ir atliekant tam tikrus veiksmus. Svarbiausias dalykas yra tas, jog po pirmojo kontakto su subjektu, negalima iš karto sakyti: „Man patinka tavo apelsinai" (kaip toje reklamoje), kadangi, kaip ir reklamoje, gausite atitinkamą atsaką (geriau iš karto pradėt nuo: „Man tavęs vis negana" :)). Jeigu perprasit šią sistemą, didelių problemų nebus. Bet vis dėlto žaidimas nėra toks lengvas. Kiekvienai merginai ar vyrui reikės sakyti tai, kas jiems patinka, ir daryti tai, kas jiems patinka. Apsispręsti, ar jau verta sakyti: „Man patinka tavo burbuliai", padeda santykių matuoklis, kuris turi pakopas nuo „pirmas kontaktas" iki „aistra". Padarius ar pasakius tai, kas domina jūsų partnerę, šis matuoklis po truputį pildysis, ir kai kas kartą jis pereis į naują lygį, vis naujesni veiksmai bus leidžiami, o po kurio laiko galėsite pasinerti į meilės jūrą su visom atitinkamom pasekmėm.

MINI ŽAIDIMAI

Ar girdėjot teoremą, kad kiekvienas veiksmas turi atoveiksmį? Ši teorema kuo puikiausiai iliustruojama „7 Sins" žaidime. Kairėje ekrano pusėje matomi 4 matuokliai: nuodėmių, sekso, streso ir įniršio. Kiekvienas atliktas veiksmas papildys vieną iš šių matuoklių arba net kelis iškart. Jeigu mergina, o tuo labiau vyras, kurią ar kurį jūs „kabinat", mėgsta sadomazochizmą, net nepastebėsit, kaip pakils įniršio stulpelis. Jeigu nepavyks patenkinti savo partnerės, didės streso stulpelis, ir, aišku, kuo stipriau reikšite jausmus merginai, tuo dažniau teks malšinti „norą". Nėra ko bijoti šių natūralių reakcijų, nes egzistuoja toks pat natūralus būdas joms numalšinti. Padarėt kažką amoralaus, jaučiatės bjauriai, eikite ir išplaukite indus — kaip mat keturi nuodėmės ženkliukai pradings. Nesulaikot „draugužio" kelnėse, ne bėda — pažiūrėkit į persirenginėjimo kabiną arba pamatuokit „apelsinų" svorį rankose (žinoma, efektyviausias būdas tiesiog padaryti „TAI" kur nors parduotuvės vitrinoje). Stresas virsta depresija? Irgi ne bėda — susiraskite mulkį ir parodykite jam, kas šiame mieste „kiečiausias". Na ir, žinoma, jei jaučiatės įpykę, laikas eiti į tualetą ir sužaisti „Pearl Harbourą" arba tiesiog pamiegoti kur nors nuošalioje vietelėje. Bet iš tikrųjų įdomumas tokiais paprastais veiksmais neapsiriboja. Malšinant kiekvieną jausmą, reikės žaisti mini žaidimus. Minėtajame „Pearl Harboure" reikės numušti kuo daugiau vabzdžių su „čiurkšle". Malšinant stresą, dažnai teks žaisti žaidimą „Pijama Dreams", kuriame teks bėgioti nuogam nuo pašalinių akių ir surinkti tam tikrą kiekį taškų. Tenkinant seksualinį norą, reikės žaidžiant neaiškų „pixel hunting" tipo žaidimą atrasti taip vadinamą „G–Spot" tašką, kuris suteikia daugiausia malonumo. Tokių įvairiausių žaidimėlių yra pakankamai daug, ir matuokliai užsipildo gana greitai, tad nuobodžiauti neteks.









KIEKVIENA NUODĖMĖ TURI SAVO VIETĄ

Obuolio miestas iš viso turi septynias lokacijas, skirtas atlikti kiekvienai iš 7 nuodėmių. Deja, nėra tokios laisvės, kokios norėtųsi. Negalima iš karto eiti į „ištvirkėlių“ klubą arba į garsenybių diskoteką. Kad patektumėt į tokias vietas, reikia pačiam tapti garsenybe arba ištvirkėliu. Norint įgyti žmonių pasitikėjimą, nusižeminti teks ne kartą. Taigi pradėsite viską nuo moteriškų prekių parduotuvės, kur būsite niekas, bet po kurio laiko visas miestas bus atviras jums. Geriausia tai, kad visos įžymiausios miesto vietos turi savo atmosferą ir yra labai skirtingos, todėl nekantrauji apžiūrėti ir pajausti jas visas. Bet nepamirškite, kad jūs turite tapti šio miesto „dievu“, todėl kiekvienoje vietoje turėsite atlikti tam tikrą pagrindinę misiją. Nesvarbu, kas tai būtų, ar gyvai visam miestui transliuojamas „išdykavimas“ su garsenybe, ar ištvirkėliško klubo VIP narių asmenybių atskleidimas. Taip keliaudami iš vienos vietos į kitą, iš pradžių įgydami pinigų, po to įžymybės statusą ir parklupdydami miesto elitą ant kelių, žinodami jų tamsiausias paslaptis, galų gale gausite tai, ko siekiate — GALIĄ!

GRAŽU PAŽIŪRĖT, JEI BŪTŲ Į KĄ

„7 Sins“ scenarijus aptartas, bet reikia jį dar ir gražiai suvaidinti. Šioje skiltyje pakalbėsiu apie grafiką, garsą ir kitus žaidimo aspektus, kurie turi reikšmę galutiniam verdiktui.

Kalbant apie grafiką, reikia paminėti, jog ji yra gana aukšto lygio. Veidai ir patys žmonės atrodo gerai ir yra puikiai detalizuoti. Aplinkos grafika taip pat puiki: objektai gražiai spindi šviesoje, kontaktuojant su kuo nors, galinis planas lyg apsidengia migla, išryškindamas jus ir jūsų partnerę. Tiesą pasakius, kaip tokiam, sakykim, monotoniškam žaidimui, grafika net per gera.

Garsas irgi viena iš žaidimo pažibų. Kad ir kur būtumėte, visur gros muzika, kurianti atitinkamą atmosferą. Iškilo didelių problemų dėl įgarsinimo: kūrėjai galėjo išspręsti visus šiuos nesusipratimus, bet kažkodėl pamanė, jog vietoje gerai įgarsintų dialogų geriau įdėti subtitrus su „Bla Bla Bla“ garsais. Vienintelė vieta, kur įgarsinimas puikus, yra instruktažas, prieš pereinant į kitą žaidimo etapą.

Valdymas yra pakankamai patogus ir beveik be trūkumų, išskyrus kamerą. Ji dažnai nespėja pasisukti ten, kur jums reikia, o kartais apskritai nenori suktis, todėl dažnai pradeda erzinti, o vėliau tampa nepakenčiama.

MĖTOM AKMENUKUS

Patį žaidimą, tiesą pasakius, atsibos žaisti jau po kelių valandų, nes nesvarbu kuriame žaidimo etape esate, daryti teks tą patį, ką ir pirmajame — parinkti tinkamus žodžius ir veiksmus kiekvienai savo „aukai“. Įsivaizduokit, kaip penkias ar daugiau valandų dvidešimčiai merginų sakote, kokios gražios jų akys.

Akmuo į mini žaidimų daržą. Kodėl turėtume žaisti „7 Sins“, „The Sims“ ar ką nors panašaus? Nes jis atvirai rodo tai, ko kituose žaidimuose nerasim. Ar tikrai? Malšindami „norą“, darom „tai“, bet ką darom, nematom, nes viską užgožia mini žaidimai. Kai tik pasiekiate kulminaciją su savo nauja drauge, norite pamatyt rezultatą, tačiau kaip tik prasideda mini žaidimas (prakeiktasis „pixel hunting“). Štai čia ir dingsta pagrindinis „7 Sins“ koziris, be to, viskas daroma apsirengus, tad žaidimui „N–16“ (žemyno europiečiai matyt yra liberalesni tauta už amerikiečius ir anglus, pas kuriuos žaidimas turi „N-18“ reitingą) ženklas visai nebūtinas.







NEGALIMA IŠ KARTO SAKYTI: „MAN PATINKA TAVO APELSINAI

BANDYMAS GERAS, BET NEPAKANKAMAI

„7 Sins“ formulė yra paprasta: mini žaidimai plius erotiniai vaizdai. Ar nepagalvojote, kad ši formulė kažkur matyta? Aš manau, jog „7 Sins“ yra tas pats „Strip Poker“ tik truputį įmantresnis. Gal tik man taip atrodo, bet iš tikrųjų žaidimas pasidaro nuobodus po poros valandų, ir nebūtina pereiti jį visą, kad pamatytumėt visą jo potencialą. Verčiau skirti pirmenybę „Sims'ams“ su, kche, kche, „Nude patch“ („Simsuose“ nors galimybių daugiau ir scenarijus yra vingiuotas, o „7 Sins“ yra tiesus, kaip liniuotė). Jeigu perkat šį žaidimą tik tam, kad pamatytumėt tai, ko kituose žaidimuose yra prisibijoma, jokiu būdu to nedarykite – tikrai nusigraušite nagus iki alkūnių.

PCK VERTINIMAS	
GARSAS	5.0
Bla bla bla... kokia čia kalba, prancūzų?	
GRAFIKA	9.2
Vienas priekaištas: ji per gera tokiam „bukam“ žaidimui.	
VALDYMAS	8.0
Viskas puiku, išskyrus kameros išdėstymą.	
MUZIKA	8.9
Sukurianti tinkamą atmosferą, groja stabiliai, be jokių problemų.	
SIUŽETAS	6.0
Nuobodus ir be jokių vingių, vedantis tiesiai prie tikslo.	
Sužaidę šį žaidimą, „Life–simuliator“ fanai padės jį į lentyną, kad papildytų savo kolekciją, o tie, kurie šiame žanre naujokai, išmes jį per balkoną.	GALUTINIS 6.4

Command & Conquer: Tiberian Sun
www.eagames.com/official/cc/tiberiansun/us/
KŪRĖJAS: „Westwood Studios“
LEIDĖJAS: „Electronic Arts“
DATA: 1999–08–24
ŽANRAS: strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
CPU: 166 MHz
RAM: 32 MB
VIDEO: 2 MB
HDD: 200 MB

BLACKNEMO



KOVA DĖL ŽOLĖS

Jing ir Jang, gėris ir blogis, tamsa ir šviesa — pagrindinė visų filmų, žaidimų, knygų ir kitų kūrinių tema. Žinoma, nėra reikalo dėl to stebėtis. Tema buvo gvildenama tūkstančius metų, tai — pagrindinis visų religijų motyvas. Kiekvienas iš mūsų girdėjome: „nedaryk to ir ano — tai blogai, padaryk tą ir aną — tai gerai“... Senas, bet pakankamai geras kūrinys „Tiberian Sun“ siūlo mums patiems nuspręsti, kaip mums elgtis — gerai ar blogai.

Turbūt retas iš mūsų prisimins, kad 1999 metais išleistas „C&C Tiberian Sun“ buvo trečiasis žaidimas iš jau tais laikais garsios (o dabar dar garsesnės) „Command & Conquer“ serijos. Turbūt būtų sunku paaiškinti, kodėl jau iširusi ir EA sudėtyje esanti „Westwood“ studija tuo laiku pasuko tokia keista kryptimi — nuo dabartinio pasaulio konfliktų, matytų pirmajame „Red Alert“, iki mokslinės fantastikos kovų. Toks staigus perėjimas nebuvo į naudą, kadangi vėliau kompanija niekad nebandė vėl grįžti prie šio modelio ir pasirinko užtikrintą kelią, išleisdama „Red Alert 2“, sulaukusį tikrai gerų vertinimų.

Žaidime mums tenka pasirinkti vieną iš kariaujančių pusių — „Global Defense Initiative“ (žinomi kaip GDI) arba „Brotherhood of Nod“ (žinomi kaip NOD). Pagal žaidime vyraujančius ženklus nesunku atspėti, kuriai pusei „Westwood“ priskyrė gerųjų vaidmenį, o kuriai — blogiukų. GDI ženkluose vaizduojamas erelis visą žaidimą neleidžia pamiršti, kad elgtis džentelmeniškai yra pagrindinis mūsų tikslas. Tuo tarpu NOD ženkle esantis skorpionas mielai gelia pirmiems pasitaikiusiems.

Nors žaidimo siužetas ir pasikeitė kardinaliai, tačiau valdymas liko toks pat geras, koks buvo ir ankstesnėse serijose. Jei teko bandyti ankstesnius „Command & Conquer“ serijos žaidimus, valdymas ir visa aplinka pasirodys intuityvi ir puikiai pažįstama. Tačiau keletas žaidimo naujovių nejučia diktuos gan savitą žaidimo stilių. Kad ir paslaptingasis resursas „Tiberiumas“.



Na, žinau, kad visi karai vyksta dėl moterų, bet šitas kiek kitoks. Moterų čia nė kvapo, užtat daugybę prižėlusios žalios žolytės, dėl kurios pešasi šio pasaulio galingieji. Yra ir galingesnės žolės — mėlynosios (būkit ramūs, čia viskas legalu). Ji ne tik duoda daugiau žaidimo pinigų, bet ir gali jūsų kareivius paversti mutantais, o mutantai, kaip jau žinome, savo valgio nerūšiuoja į gerus ir blogus.



Kaip ir priklauso „Command & Conquer“, kiekvienas „unitas“ yra puikiai animuotas, nors tenka pripažinti, kad ne visi jie yra tokie gražūs. Pavyzdžiui, NOD kariuomenės tankas „Devil‘s Tongue Flame“ atrodo kaip didelė batų dėžė, kurią norisi tuojau pat spirti iš žaidimo. Tuo tarpu GDI tankas „Titan“, milžiniškas vaikštantis robotas, yra kažkas tikrai fantastiško ir nepakartojamo. Pataupius galima surinkti šių titanų armiją, kurios žygis į pergalę bus palydėtas nustebusių draugų šūksnių už jūsų nugaros. Jei kartais žaisite už NOD pusę, kiborgų armija gali pasirodyti stipresnė, nei jūs manėte iš pradžių. Drastiškai sumažėjus jų gyvybių skaičiui, jie sumažėja per pusę, tačiau vis dar šaudo ir gali rimtai kelti grėsmę priešininkams.

Atrodo, jog perėjimas prie mokslinės fantastikos turėjo atnešti į žaidimą daugybę naujovių. Net ne daugybę, o tiesiog visas žaidimas privalėjo būti naujovė. Deja, tačiau kuo toliau žaidi, kuo labiau tyrinėji žaidimą, tuo daugiau supranti, jog nieko naujo čia nėra. Žaidime rasite daugybę detalių iš kitų žaidimų. Vienas jų — „Dune 2“. Iš jo buvo pasiskolinti tokie elementai kaip NOD kariuomenės bagis arba GDI „Disrupter“. O „Tiberiumo“ užkrėstose žemėse atsirandantys mutantai yra labai artimi mįslingajam „Fremen“. Iš

vienos pusės, žaidimas tikra palaima „Dune" fanams, kurie gali peržaisti sąlyginai panašų žaidimą, tačiau tuo pat metu visi likusieji žaidėjai nusivils. Sveikas originalumas dar niekam nepakenkė. Beje, skolintasi ne vien iš „Dune", randame labai panašių kovinių vienetų į tuos, kuriuos matėme „Starcraft" ir „Dark Reigns" žaidimuose.

Grįžtam prie pačio žaidimo. Valdymas, kaip jau minėjau, nėra sudėtingas nei naujokams, nei patyrusiems žaidėjams. Pasistatote jau iš anksto duotą bazę, kai kada turite užimti priešininkų bazę, renkate paslaptingąjį resursą „Tiberiumą", iš kurio gaunate pinigus ir juos išleidžiate koviniams vienetams gaminti, bazei plėsti ir karui su priešininku. Viskas paprasta kaip du kart du. Nors tenka pripažinti, kad visiškiems naujokams šioje srityje pradėti nuo „Tiberian Sun" tikrai nepatarčiau. Apskritai bendras žaidimo lygis gan sudėtingas, tuo labiau, jei iškart pradėsite nuo laisvojo režimo. Priešininkas negailestingai jums parodys kieno viršus, nes, tik prasidėjus žaidimui, po kelių minučių jūsų oponentas jau atsiųs pirmąją kareivių bangą, kurią jūs turėsite ne tik nugalėti, bet ir išsaugoti kareivių rezervą ir pereiti prie puolimo.

Priešininkų DI stiprus ir agresyvus, nors pradžioje tikrai gali atrodyti kitaip. Ypatingai tai jaučiama, žaidžiant kampaniją. Iš viso žaidimas siūlo dvi dideles kampanijas — vieną už GDI ir vieną už NOD. Kiekvienos iš jų pagrindinis tikslas labai paprastas — tapti absoliučiais pasaulio valdovais. Pradėję nuo nesunkių, lengvai įveikiamų misijų, pereisite prie tokių, kurias sulošti teks ne vieną kartą, norint tiksliai suvokti, kaip viską reikia atlikti. Dažnoje misijoje maža klaidelė lems pralaimėjimą. Tai ypatingai aktualu tose užduotyse, kur mums duodamas limituotas kareivių skaičius be galimybės nuolat pasipildyti karių.











Didelį stimulą žaisti kampanijas duoda ir puikiai sukurti „tarpmisijiniai" filmukai. Tenka pripažinti, jog tai buvo viena iš stipriausių „Command & Conquer" žaidimų serijos dalių. Ir nors aktoriai vaidina neypatingai gerai, bet bendras vaizdas vis vien priveda prie dar didesnio noro nugalėti. Juk prisipažinkit, kai jums graži mergina vos ne verkdama aiškina, jog būtinai turime laimėti, nejučiomis pradedate galvoti — pralaimėti negaliu. Smagu ir tai, jog filmukai puikiai atitinka būsimos misijos kontekstą.

Pabaigus kampanijas, siūlyčiau neišjungti žaidimo visam laikui, o būtinai pabandyti ir laisvąjį režimą. Drąsiai galima teigti, kad jis žaidimo gyvavimui prideda tikrai ne keletą valandų. Žemėlapių generatorius, kurio pagalba kiekvieną mūšį galime lošti unikalioje teritorijoje, yra išties puikus. Nors, žinoma, kiekvienas iš naujai sukurtų žemėlapių ir netrykšta originalumu, bet prisiminkime tai, jog žaidimas pasirodė 1999 metais. Pridėjus daugelio žaidėjų režimą ir galimybę lošti su kitais žaidėjais, žaidimą drąsiai galima rekomenduoti strategijų mėgėjams.

Dar viena svarbi žaidimo detalė yra puikus frakcijų balanso išlaikymas. Taip, NOD ir GDI nėra identiški priešai su skirtingais ženklais. Skiriasi jų kovos priemonės ir taktika, su kuria geriausia siekti pergalės. Didžioji dauguma GDI kariuomenės yra stipri ir tvirta, to-





dėl puikiai tinka tiesmukam puolimui tiesiai pro priešininkų vartus. Puikiai sukomplektuotą GDI armiją sunaikinti yra nepaprastai sunku, tačiau didžiausias jos minusas yra lėtumas. Taip, greitų ir žaibiškų atakų, žaidžiant už GDI, teks atsisakyti.

Tuo tarpu NOD kariuomenė puikiai tinka gynybai ir griovimui (nenuostabu, juk jie blogiukai), tačiau, palyginus su GDI, ji yra daug silpnesnė. Būtent dėl šios savo silpnybės, NOD turi visomis keturiomis vengti kovų vienas prieš vieną arba armija prieš armija. Šiais atvejais pralaimėjimas garantuotas, todėl pasalūniška taktika jiems yra jau ne papildoma galimybė, o tiesiog būtinas dalykas, norint laimėti. Tinkamai išnaudojus NOD kovinių vienetų mobilumą, galima GDI priversti sumokėti milžinišką kainą už bet kokį puolimą.

Inžinieriai. Tai jau tapo beveik magiškas žodis bet kurioje C&C dalyje, ypatingai pirmose. Jie, kaip ir anksčiau, gali puikiai užiminėti priešininko pastatus, taisyti tiltus, savus pastatus ir karinius vienetus. Žaidžiant už NOD, juos galima paversti ir mirtinu ginklu priešininkui: susodiname į APC transporterį inžinierių, pasiunčiame į patį jų bazės vidurį ir vualia. Jei jums pavyksta užimti pagrindinę bazę, tankų gamyklą ir resursų rinkimo pastatą, galima sakyti, jog laimėjote. Šie trys dalykai yra bet kurios bazės širdis, o kaip žinome, be širdies dar niekas neliko gyvas.

„Tiberian Sun“ grafika, atsižvelgiant į tai, jog žaidimas sukurtas 1999 metais, atrodo tikrai gerai. Puikiai animuoti koviniai vienetai (nors, kaip minėjau anksčiau, ir iškyla keli nesklandumai, bet bendras vaizdas yra geranoriškai nuteikiantis). Galima paspoksoti į išties gražų gamtovaizdį, kuriame mums tenka negailestingai kariauti. Puikiai atrodo ir įvairūs sprogimai, šūviai ar šviesų žybčiojimai. Pavyzdžiui, sunaikinus NOD bagį, iškart po sprogimo matosi, kaip mašinos padangos išsilaksto į visas keturias pasaulio puses.





Apie muziką daug kalbėti nėra reikalo — ji nėra ideali ar tokia, kurios galėtum klausyti valandų valandas, bet ji gerai dera prie bendros žaidimo atmosferos ir netrukdo įsigilinti į patį žaidimą. Juk vis dėlto žaidžiame ne todėl, kad pasiklausytume muzikos. Bet tai negalioja „unitų“ įgarsinimui — jis daugiau nei tragiškas. Gal pirmas penkias minutes jis jums pasirodys ir nieko, tačiau po ilgesnio žaidimo laiko silpnesnės psichikos strategams gali prireikti rimtos specialistų pagalbos. Kariuomenės įgarsinimas yra toks monotoniškas, kad atrodo, jog radome vietą, kurioje „Westwood“ „sutaupė“.

Turbūt pastebėjote, jog visos recenzijos metu kartojasi žodis „gerai“. Ironiška, tačiau juo vienu galima būtų apibūdinti visą žaidimą. Tikrai sunku rasti tokią vietą žaidime, apie kurią galima būtų sakyti „puiku, šaunu, tiesiog nuostabu“. Strategijos mėgėjams tai —puikus žaidimas, kuriame jie ras daugybę senų, malonių detalių, ir mielai jį sužais, norėdami pamiršti senų, gerų laikų. Naujokams jis bus per sunkus ir net neįdomus, o ir pradėti dabar nuo jo būtų per daug drastiškas žingsnis. Jei jį žaidėte seniau, prisiminti dar kartą tikrai nepakenks, tačiau, jei bandyti neteko, geriau to ir nedarykite.

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
Senas geras C&C serijos žaidimas.	
GRAFIKA	8.5
Gražu, bet nieko labai įspūdingo.	
VADYMAS	9.0
Kaip strategijai – puikus.	
GARSAS	7.8
Jei ne kareivių bosai, viskas pakenčiama.	
SIUŽETAS	8.1
Gėris ir vėl nugalėjo blogį arba atvirkščiai.	
Gėris ir vėl nugalėjo blogį arba atvirkščiai.	GALUTINIS 8.2

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one™ extremely mobile



NAUJI ŽAIDIMAI

Kodas: 74819622

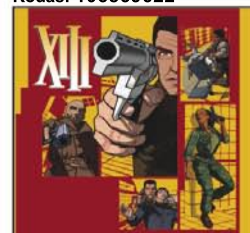




Parodyk visiems, kas yra greičiausias miesto lenktynininkas! Dabar lenktyniauti dar įdomiau: pridėtos naujos trąsos, oro sąlygos, stiprūs konkurentai.

NOKIA 3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100, 6230

Kodas: 106569622

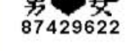
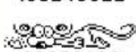
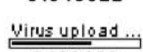
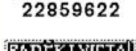
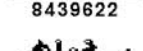
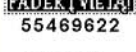
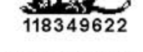




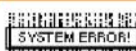
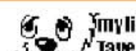
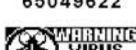
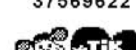
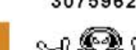
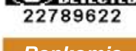
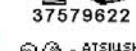
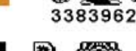
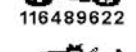
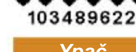
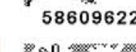
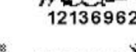
Tavo praeitis - paslaptis tau pačiam. Tave persekioja dešimtys galvažudžių. Gelbėjant savo gyvybę, tau teks pabūti nykioje tuščioje pakrantėje, priešų buveinėje, KGB ofise, banke ir net kalėjime.

NOKIA 3510i, 7210, 7650, 6610, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100, 6230

LOGOTIPAI

 120529622	 76389622
 32859622	 107749622
 61209622	 15609622
 87429622	 23689622
 108249622	 31349622
 22859622	 8439622
 55469622	 118349622
 1029622	 120519622

ATVIRUKAI

 65049622	 37569622	 12219622	 30759622
 22789622	 37579622	 Nusibodo mokytis... 16709622	 33839622
 Rankomis neliesti! 66289622	 118479622	 116529622	 37659622
 116489622	 103489622	 58609622	 121369622
 118459622	 Ypač supratingam 4659622	 121219622	 121319622
 118439622	 41579622	 121159622	 121179622

FONO PAVEIKSLĖLIAI

 120869622	 121089622	 121079622
 121029622	 117839622	 65519622

MELODIJOS

YRA IR POLIFONINĖS

Remiksas Brigada-Bumeris	120449622
Haiducii: Dragostea	120009622
Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389622
From film: Pulp Fiction	121849622
Serega: Chernyj bumer	118859622
Boney M: Rasputin	121769622
Mortal Combat	88349622
Simpsonai	3679622
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622
O-Zone: Dragostea Din Tei	107479622
Ruslana: Wild Dances	106269622
Benny Benassi: Satisfaction	60039622
X-Files	1649622
O-Zone: Despire Tine	117469622
B'Avarija: Dabar arba niekada	118139622
Skamp: Na na na	117549622
Aventura: Cuando Volveras	111359622
Benassi Bros & Dhany: Hit My Heart	113319622
K-maro: Femme Like U	121859622
Mango: Gal tai tu?	120059622
Džordana: Aš ne tau	120079622
Rammstein: Die Sonne	121809622
Gaudeamus igitur	120439622
ATB: Let u Go	121829622
Bryan Adams: Open Road	120029622
N'Evergreen: Since You've Been	121819622
Iz k/f: Krestnyj otec	121739622

SIURPRIZAS!

KIEKVIENĄ KARTĄ NAUJAS!

3809622	LOGOTIPAS SIURPRIZAS
3829622	ATVIRUKAS SIURPRIZAS
3819622	MELODIJA SIURPRIZAS

Galima tik kaip monomelodija.

KAD GAUTUMĖTE FONO PAVEIKSLĖLĮ

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga.

1. Parašykite žinutę su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1323**.
2. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

Fono paveikslėlio kaina 3 Lt.

NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
SIEMENS A60, C60, M55, MC60, S55, SL55
SONY ERICSSON T610
SAMSUNG X450

DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti paprastą melodiją ar atviruką savo bičiuliui, **po kodo padarykite tarpą** ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 3689622 6XXXXXXX).

Norėdami užsisakyti **GPRS**, paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA GPRS** nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322**. Kaina 1,95 Lt.

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ — KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu (pvz., 3689622). **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidę **S** ar **E** (pvz., 3689622s arba 3689622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

SIEMENS A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50 Tik logotipai ir atvirukai: A55, C55, C60, M55, S55, SL55

ERICSSON T65, T68i

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — KAINA 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga.

1. Parašykite SMS su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1344**.
2. Gaukite SMS su nuoroda, iš kurios atsidarykite žaidimą.

Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimo atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone **Naršyklė - Paslaugų dėžutė**.

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — KAINA 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Norėdami užsisakyti **GPRS**, paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA GPRS** nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322**. Kaina 1,95 Lt.

1. Parašykite žinutę su melodijos kodu ir jo gale pridėkite raidę **P** (pvz., 3689622p).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1323**.
3. Gaukite SMS su nuoroda, iš kurios atsidarykite polifoninę melodiją.

NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
SIEMENS A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55
SAMSUNG C100, X100, X450
SONY ERICSSON T610

TELE2 — Dabar polifoninės melodijos, fono paveikslėliai arba žaidimai galimi ir **TELE2 abonentams**!

WAP.ONE.LT

LCD MONITORIŲ TESTAS

2 DALIS

„SAMSUNG SYNCMASTER 173P PLIUS“

GERIAUSIAS VAIZDO KOKYBĖS IR GREITAVEIKIŠKUMO SANTYKIS

„SYNCMASTER 173P+“, be jokios abejonės, yra vienas geriausių monitorių, su kokiais mums teko susidurti. Jis atliktas pagal tradicinę „Samsung“ top modeliams būdingą schemą: su įėjimo lizdais, išdėstytais stovo pagrinde, ir dviem lankstais, kurie leidžia sukioti „panelę“ praktiškai į bet kokią padėtį. Tačiau, skirtingai nuo 172-os serijos monitorių, kuriuose ši schema buvo pritaikyta pirmą kartą, 173P+ taip pat leidžia atlenkti ekraną ir portretiniam režimui.

ALEX

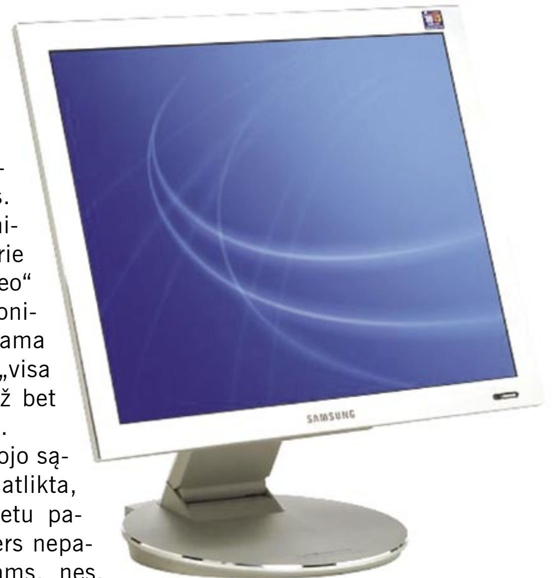
Monitorius yra labai kompaktiškas, plonas ir grakštus, bet kartu ir sąlyginai sunkus, kadangi priekinė „panelė“ ir stovo pagrindas yra pagaminti iš aliuminio. Priekinė monitoriaus dalis yra matinė, šiek tiek šiurkštoka, o štai kampai, priešingai, nušlifuoti iki blizgesio. Galinė monitoriaus dalis ir stovas pagaminti iš baltos ir šviesiai pilkos spalvų plastmasės.

Kaip jau minėjome, stovas leidžia pasukti monitorių į portretinį režimą ir net apversti ekraną aukštyn kojomis, reguliuoti jo aukštį nuo nulio iki 10 cm aukščiau stalo paviršiaus, reguliuoti jo pasvyrimo kampą nuo vertikalios padėties iki horizontalios, sukioti monitorių pagal vertikalę ir kabinti jį ant sienos specialaus komplektuojamo ramsčio dėka — kitaip tariant, jis suteikia visas galimybes, kokių tik įmanoma tikėtis.

Monitorius turi tiek analoginį (d–sub), tiek skaitmeninį (dvi) įėjimus, taip pat išorinį maitinimo bloką (esant tokiems gabaritams, tai visai nestebina). Dar vienas testuojamo egzemplioriaus ypatumas yra tas, kad jame nėra nė vieno valdymo mygtuko, tik sensorinis maitinimo įjungimo/išjungimo mygtukas su šalia išdėstytu mėlynos spalvos indikatoriumi.

Atitinkamai vartotojams belieka tik vienas monitoriaus valdymo būdas — programiškai, iš kompiuterio. Iš vienos pusės, nieko naujo tame nėra (CRT monitoriai su valdymo dubliavimu pasirodė prieš kelis metus), tačiau, kita vertus, dėl tokios galimybės juos reikėjo pajungti prie USB prievado, o valdymo programa, kuri buvo paprastai įstatoma į „Display Properties“ „Windows‘ose“, faktiškai dubliavo ekraninį meniu, nesuteikdama jokių naujų galimybių.

„Samsung“ šį klausimą išsprendė labai atsakingai. Visų pirma, dabar nereikia užimti USB prievado — monitoriaus valdymui yra naudojamas „Display Data Channel Command Interface“ (DDC–CI) protokolas, kuris yra palaikomas tiek analoginėmis, tiek skaitmeninėmis bet kokios šiuolaikiškos vaizdo kortos sąsajomis. Kitaip tariant, monitorius jungiamas prie PC tik vienu „video“ kabeliu. Antra, monitorių valdanti programa „MagicTune“ yra „visa galva“ aukštesnė už bet kurį ekraninį meniu.



Programos vartotojo sąsaja yra puikiai atlikta, graži ir tuo pat metu patogi. Ypač tai pravers nepatyrusiems vartotojams, nes, skirtingai nuo paprasto OSD meniu, kiekvienas punktas yra lydimas pagalbinių užrašų, taip pat testinių paveiksliukų su paaiškinimais, kaip jie turėtų atrodyti teisingai suderintame monitoriuje. Be įprastinių ryškumo, kontrasto, spalvų temperatūros ir t.t. derinimų, „MagicTune“ savyje turi monitoriaus kalibravimo programėlę, kuri, esant reikalui, leidžia sureguliuoti spalvų paletės kreives. Tokie paveiksliukai, žymiai palengvinantys derinimą, yra prieinami ne tik kalibruojant spalvas, bet ir kituose režimuose, po „Pattern“ mygtuko nuspaudimo. Visus atliktus derinimus galima įsiminti, sukūrus naują profilį, kad, esant reikalui, būtų galima persijungti į jį. Be to, čia rasime ir įprastą „MagicBright“ technologiją, kurioje yra trys režimai su iš anksto parinktais ryškumo ir kontrasto parametrais, kurių neįmanoma pakeisti. Visi „MagicBright“ ir vartotojo sukurti profiliai yra lengvai prieinami: tam tereikia tik nuspausti dešinį pelytės klavišą ant „Windows“ darbastalio. Pirminiam monitoriaus suderinimui „MagicTune“ turi pagalbininką („Wizard“), kuris iš eilės praveda vartotoją per visus būtinus derinimo etapus — nuo ekrano skiriamosios gebos parinkimo iki vaizdo parametrų nustatymo.

Tokiu būdu galima konstatuoti, kad „MagicTune“ dėka vartotojai gavo puikią programą monitoriaus derinimui, kuri yra žymiai pranašesnė už įprastinį ekraninį meniu ir kitų gamintojų analogus. Atitinkamai jokių nepatogumų dėl derinimo mygtukų nebuvimo šiame monitoriuje nesijaučia. Deja, šio straipsnio rašymo metu egzistavo tik viena „MagicTune“ programos versija, skirta „Windows“ operacinei sistemai, o tai reiškia, kad „Linux“ arba kitų OS vartotojams teks ieškoti kitų būdų, kaip valdyti šį neįprastą monitorių. Beje, su „MagicTune“ veikia ne tik 173P+, bet ir kiti



nauji „Samsung“ monitoriai (žr. toliau, kitą testą). Ji ypač pravers mažiau patyrusiems vartotojams, suteikdama galimybę kokybiškai suderinti monitorių vos per kelias minutes. Tačiau palikime programinę dalį ir pereikime prie aparatinės, t.y., prie paties monitoriaus.

Apžvalgos kampai, kaip galima buvo tikėtis iš PVA tipo matricos, yra tiesiog puikūs ir patenkins net patį išrankiausią vartotoją. Faktiškai maksimumas — 178°. Tokių rodiklių gamintojui pavyko pasiekti, sumažinus ekraną supančio rėmelio storį, nes, matuojant pagal priimtas metodikas PVA–matricų apžvalgos kampus, tą procesą iš tikrųjų riboja būtent tas plastikinis rėmelis. Jokių pretenzijų nėra ir spalvų perdavimui — tolygūs gradientai atrodo nuostabiai, nėra jokių „laiptelių“ požymių, jokio apšvietimo netolygumo. Dar daugiau, tamsoje monitoriaus ekranas apšviečiamas visiškai tolygiai, ir ekrane nėra jokių dėmių tose vietose, kur išdėstytos apšvietimo lempos.

Pagal nutylėjimą nustatytas monitoriaus ryškumas sudaro 80%, kontrastas — 50%. Tuo tarpu net ir minimalios šių parametrų reikšmės leidžia be jokių problemų dirbti su monitoriumi, esant net ir labai ribotam apšvietimui (tačiau priminsime, kad dirbti prie monitoriaus visiškoje tamsoje nepatartina, nes tai labai negatyviai veikia regėjimą — visada turi būti kažkoks šviesos šaltinis, tegul ir neryškus, pvz., stalinė lempa). Ypač stebina aukštas kontrastingumo rodiklis — net 1500 prie 1! Taigi šio monitoriaus matrica lengvai užtikrina aukštą juodos spalvos gylį (ji neatrodo pilka net visiškoje tamsoje).

Maloniausia tai, kad visi šie rodikliai negatyviai neatsiliepia matricos atsako laikui, kuris sudaro įspūdingas 8 ms! Judantys objektai nepalieka jokių šleifų, dinamiškuose žaidimuose objektų detalumas neprarandamas. Atrodo, kad pagaliau atėjo laikas, kuomet, renkantis LCD monitorių, nereikia aukoti vaizdo kokybės vardan greičio arba atvirkščiai. Atrodo, kad būtent S–PVA tipo matrica šiandien pasižymi geriausiu vaizdo kokybės ir greitaveikiškumo rodyklių santykiu neprofesionalių monitorių klasėje.

VERTINIMAI

Vaizdo kokybė: 5+
Išvaizda: 4
Valdymas: 5
Papildomos funkcijos: 4

„Samsung SyncMaster 173-P+“, be jokios abejonės, galima pavadinti vienu geriausiu monitoriumi savo klasėje. Baimė, kad išorinių valdymo mygtukų stoka padarys jį nepatogų, nepasitvirtino — „MagicTune“ yra žymiai pranašesnė už bet kurį ekraninį meniu. Puikus dizainas, aliumininis korpusas, portretinis režimas ir galimybė pasukti „panelę“ į praktiškai bet kokią padėtį, labai geras spalvų perdavimas ir puikus kontrastas padaro šį monitorių puikiu pasirinkimu tiek darbui biure, tiek namuose. Tačiau jeigu esate mažai paplitusios OS arba vaizdo kortos savininkas, jums derėtų iš anksto pasirūpinti jūsų sistemos suderinamumu su šio gaminio valdymo programa.



„SAMSUNG SYNCMASTER 720NA“
MONITORIUS IR ORO JONIZATORIUS VIENAME

DIDŽIĄJĄ savo laiko dalį (ypač rudenį ir žiemą) mes praleidžiame uždarose patalpose, prikimštose buitinės technikos, skleidžiančios daugybę keiksmingų teigiamo krūvio dalelių — katijonų. Tokiose sąlygose organizmo funkcijos yra prislėgtos, o darbo dienos pabaigoje daugeliui pasireiškia galvos skausmas, susierzinimas, sumažėja dėmesys ir reakcija. Kompanijos „Samsung“ teigimu, nuo visų šių neigiamų žmogaus sveikatai poveikių išvaduos jos naujausias monitorius „SyncMaster 720NA“ su paslaptinga ir stebuklinga „MagicGreen“ funkcija.

„Kas tai yra?“ — paklausite jūs. Pasirodo, į visus monitorius su užrašu „MagicGreen“ kompanija įtaiso... oro jonizatorių! Įjungus jį, monitorius pradeda skleisti neigiamo krūvio oro jonus (anijonus), kurie teigiamai veikia žmogų: jie didina organizmo atsparumą kenksmingoms bakterijoms, didina darbingumą, neleidžia elektrizuotis dulkėms. Tokiu būdu darbo vieta pasidaro ne tik mažiau dulkėta, bet ir švaresnė — mažėja bakterijų aplinkoje, o kraujyje didėja gama–globulino lygis ir stimuliuojama beta–endorfino gamyba. Taigi šių monitorių vartotojai visada bus geros nuotaikos, pamirš apie depresiją bei stresą ir taps laimingi! :)

Tai įdomu: gamtoje didžiausią neigiamų jonų kiekį pagamina augalas „Sansevieria“. Pietų Korėjos statybinių medžiagų instituto atliktų tyrimų duomenimis, nauji „Samsung“ monitoriai pagamina beveik 40 kartų daugiau jonų. „MagicGreen“ funkcijos dėka vidutinis jonizacijos lygis darbo vietoje sudaro 40000-50000 jonų/cm³. Palyginimui: įprastos darbo vietos jonizacijos lygis – nuo 0 iki 100 jonų/cm³, prie krioklių ir prie jūros bangavimo metu – nuo 2000 iki 60000 jonų/cm³.

O dabar apie rimtesnius dalykus, apie tai, kaip visa tai techniškai įgyvendinta. „SyncMaster 720NA“ monitoriuje jonizatoriaus skylutės išdėstytos po „displėjumi“, o jonizacijos režimas yra įjungiamas ir išjungiamas per OSD meniu. Kartą per mėnesį gamintojas rekomenduoja valyti šias ventiliacines angas specialiu su monitoriumi komplektuojamu šepetėliu.

Nedidelis stovas, kaip ir visas monitorius, labai plonas, bet tuo jo pranašumai ir baigiasi, nes jis praktiškai neleidžia reguliuoti ekrano aukščio, nebent jis būtų „sudėtas“ transportavimui. Apskritai, stovas leidžia keisti tik ekrano pasvyrimo kampą.

„SyncMaster 720NA“ turi tik vieną analoginį įėjimą, skaitmeninio nėra. Maitinimo blokas įtaisytas, vidinis.

Monitorius valdomas korpuso apačioje išdėstytais mygtukais. Tikriausiai dėl to, kad grožis daugeliui dizainerių klaidingai asocijuojasi su simetrija, maitinimo išjungimo mygtuką pastarieji patalpino tiesiai per vidurį, kas nėra labai patogu — pirštas dažnai už jo užkliūva, tuo labiau, kad atstumai tarp mygtukų yra pakankamai siauri. Laimei, ne-





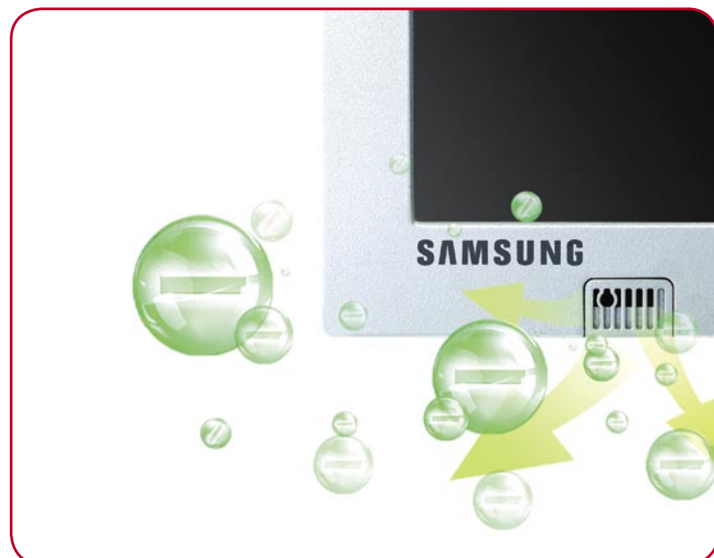
būtina apsiriboti mygtukiniu valdymu, nes šis monitorius, kaip ir kitas mūsų testuotas „Samsung“ gaminys, visiškai palaiko „MagicTune“ valdymo programą. Kadangi visas šios programos funkcijas išsamiai aprašėme aukščiau, daugiau apie tai nerašysime, o geriau papasakosime apie vieną įdomesnių mygtukų monitoriaus priekinėje „panelėje“ — „MagicBright“.

„MagicBright“ funkcija užtikrina persijungimą tarp trijų ryškumo, kontrasto ir skiriamosios gebos nustatymų vos vieno mygtuko pagalba. Ji leidžia keisti minėtus parametrus, atsižvelgiant į vartotojo poreikius — ar tai būtų darbas su tekstais, ar darbas su animacija, ar filmų peržiūra. Iš karto pasakysime, kad šios nuostatos yra gamyklinės ir keisti jų neįmanoma. Taigi pirmajam, tekstiniam, režimui „Samsung“ inžinieriai parinko faktiškai pačius mažiausius ryškumo rodyklių nustatymus; internetiniam režimui (darbui vienu metu su tekstais ir su grafika) — vidutinius; aukščiausias ryškumas paliktas vadinamajam „pramoginiam“ režimui, t.y., DVD filmų peržiūrai. Žinoma, yra ir įprastas „vartotojo“ režimas, kuriame kiekvienas gali suderinti ryškumą ir kontrastą, atliekant aukščiau minėtas operacijas, atsižvelgiant į savo poreikius ir regėjimo ypatumus.

Monitoriaus meniu, atliktas naujovišku „Samsung“ stiliumi — keliomis spalvomis, su vertikaliai išdėstytomis ikonėlėmis. Jis yra patogus ir intuityviai aiškus, nieko ypatingo.

Pagal nutylėjimą nustatytas monitoriaus ryškumas yra 100%, kontrastas — 80%. Skirtingų spalvų gradientus šio monitoriaus TN+Film tipo matrica atkuria idealiai.

Pagrindinis šio modelio ypatumas yra „MagicSpeed2“ technologija, kuri, gamintojo teigimu, užtikrina išskirtinį matricos greitaveikiškumą. Ir iš tikrųjų, prasukant tekstą, jis išlikdavo ryškus ir aiškus, be to (ir tai kur kas svarbiau), šis monitorius puikiai susitvarkė su greitais ir dinamiškais žaidimais. Nieko stebėtino — vidutinis „SyncMaster 720-NA“ atsako laikas yra vos 8 ms. Bendrą įspūdį šiek tiek gadina siauroki apžvalgos kampai (tik 160º vertikale ir horizontale), kadangi net nežymūs stebėjimo kampo pakeitimai rimtai įtakoja ir taip nedidelį (600 prie 1) vaizdo kontrastingumą.



VERTINIMAI

Vaizdo kokybė: 4
Išvaizda: 4
Valdymas: 4
Papildomos funkcijos: 5+

Taigi „Samsung SyncMaster 720NA“ iš kitų kompanijų gaminių išsiskiria savo dėmesingumu vartotojo sveikatai. Įtaisytas oro jonizatorius puikiai susitvarko su savo užduotimi. Taip pat verta paminėti kitus šio monitoriaus parametrus: stilingą dizainą, neblogą vaizdo kokybę ir puikų matricos greitaveikiškumą. Mes patariame šį monitorių azartiškiems žaidėjams, ne itin išrankiems vaizdo kokybei, tačiau branginantiems savo sveikatą.



„CREATIVE X–FI“ PLOKŠTĖS

PO ilgo laukimo pagaliau galime plačiai papasakoti apie naują garso plokščių kartą „Creative X–Fi“ . Jos pasižymi ištisa eile technologinių inovacijų, kurios iš tikrųjų pradeda naują PC garso epochą. Siūlome jums susipažinti su išsamia šių kortų apžvalga, papildyta praktiniu testavimu. Šiame PCK numeryje — pirma medžiagos dalis.

„CREATIVE'INĖ“ EVOLIUCIJA

Garso kortos „Creative“ vystėsi nuo to laiko, kai 1991 metais pasirodė pirmasis modelis „Sound Blaster PRO“, kuris užtikrino 8 bitų garsą. Po to sekė garsus AWE 32 ir „Live!“, o vėliau ir „Audigy“ serija, buvusi „de-fakto“ garso kortų standartu iki šių dienų. „X–Fi“ kortos — tai milžiniškas šuolis į priekį, atveriantis naujas skaitmeninio garso apdorojimo galimybes ir galias.

Verta paminėti, kad „Creative“, skirtingai nuo daugumos konkurentų, visada savo kortose naudojo tikrą garso procesorių ir nenaudojo supaprastinto „kodeko“, papildomai apkraunančio CPU. Toks priėjimas suteikia šios kompanijos kortoms pranašumą žaidimuose, kur „Creative“ sugebėjo atlaisvinti papildomus CPU resursus garsui, tačiau sukėlė problemų kitose srityse. Procesoriai, naudojami „Live!“ ir „Audigy“ kortose, veikia 48 kHz „gimtuoju“ dažniu, o tai sudaro šiokių tokių problemų darbui 44,1 kHz dažniu (apie aukštesnių diskretizavimo dažnių apdorojimą galima apskritai pamiršti). Su „X–Fi“ pasirodymu visos šios problemos dingo — dabar skaitmeninis apdorojimas gali būti naudojamas bet kuriems turimiems diskretizavimo dažniams.

„AUDIO RING“ GARSO ŽIEDAS

„X–Fi“ — ne šiaip nauja plokštė. Skirtingai nuo tradicinių garso apdorojimo „čipų“, kurie turi fiksuotą, nuoseklią architektūrą, naujoji „X–Fi“ „Audio Ring“ architektūra užtikrina bet kuriuos apdorojimo nuoseklumus, reikalingus duotajam uždaviniui išspręsti. Tai yra, „X–Fi“ turi tikrą modulinę architektūrą, kurios kiekvienas modulis yra pajungtas prie „Audio Ring“ garso žiedo (savotiškos magistralės), kuriuo gali keliauti iki 4096 garso kanalų srautų.

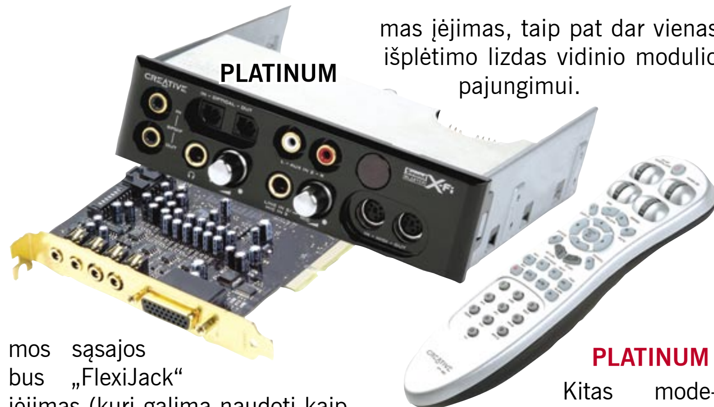
Tačiau vargu ar šią magistralę galima būtų lyginti su profesionaliu mikseriu, kadangi jos galimybės yra kur kas platesnės, pvz., ji turi aukšto pralaidumo ryšį su PC atmintimi per PCI sąsają.

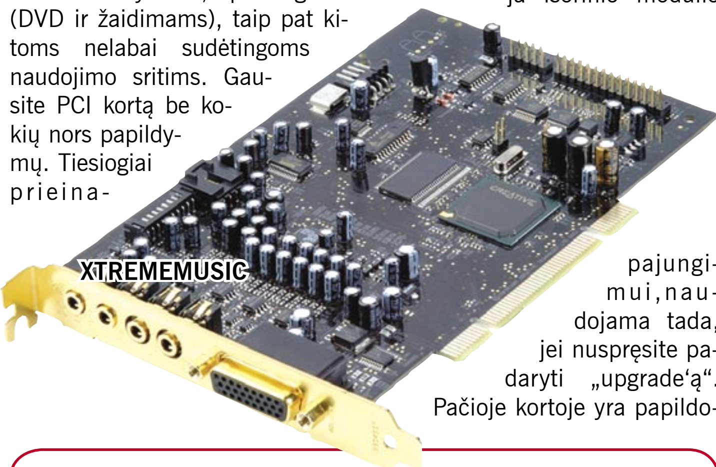
Praktikoje „X–Fi“ kortos vartotojams siūlomos 3 konfigūracijose, atitinkančiose 3 užduočių tipus: žaidimai („Gaming“), pramogos („Entertainment“) ir muzikos kūrimas („Creation“).

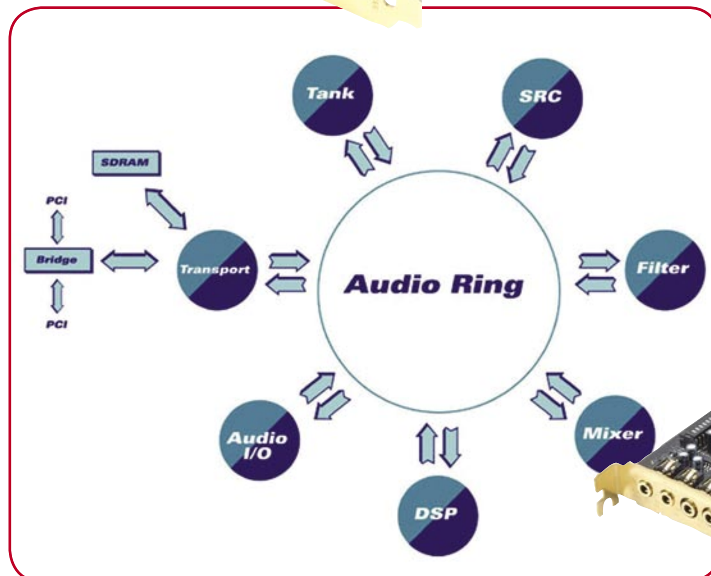
Be to, reikia pažymėti, kad „X–Fi“ korta nėra pririšta prie USB magistralės: ją galima naudoti su USB, „FireWire“ arba PCI sąsajomis. Visai įmanomas specialių „čipo“ versijų buitinei elektronikai pasirodymas.

XTREMEMUSIC

Vienu metu pasirodė net keturios „X–Fi“ kortos, skirtos skirtingoms vartotojų kategorijoms. „X–Fi“ „XtremeMusic“ kortą galima laikyti baziniu modeliu, skirtu muzikos klausymuisi, pramogoms (DVD ir žaidimams), taip pat kitoms nelabai sudėtingoms naudojimo sritims. Gausite PCI kortą be kokių nors papildymų. Tiesiogiai prieinamos sąsajos bus „FlexiJack“ įėjimas (kurį galima naudoti kaip mikrofoninį įėjimą, linijinį arba optinį S/PDIF) ir išėjimai kolonėlėms. Beje, pastarasis palaiko 7.1 akustiką. Atkreipkite dėmesį, kad stereo išėjimas (pirmasis mini „Jack“) gali būti naudojamas kaip lizdas ausinėms pajungti. Taip pat kortoje yra sąsaja išorinio modulio pajungimui, naudojama tada, jei nuspręsite padaryti „upgrade'ą“. Pačioje kortoje yra papildomas įėjimas, taip pat dar vienas išplėtimo lizdas vidinio modulio pajungimui.





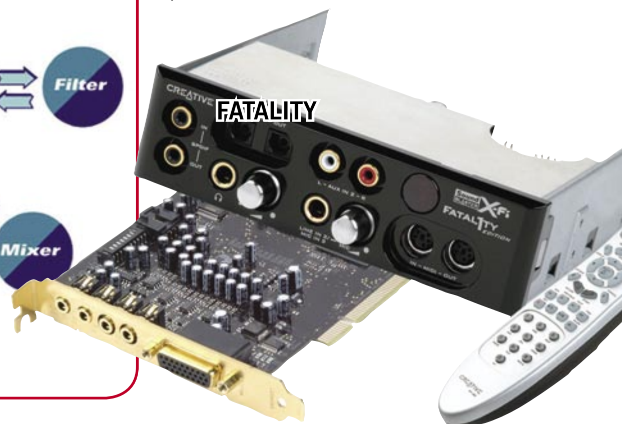


PLATINUM

Kitas modelis, „X–Fi“ „Platinum“, turi visas bazinės kortos charakteristikas (iš esmės, jos abi atrodo vienodai), tačiau komplekte su juo gausite vidinį 5,25 modulį. Modulyje yra linijinis/mikrofoninis įėjimas su lygio reguliavimo galimybe, linijinis įėjimas, skaitmeniniai optinis ir koaksialinis įėjimai ir išėjimai, taip pat ausinių lizdas su garso reguliavimo galimybe. Ten pat rasite MIDI sąsajas („mini DIN“). Taip pat plokštė komplektuojama standartinių MIDI lizdų „adapteriais“ ir IR spindulių distancinio valdymo pulteliu. Visos išvardintos funkcijos leidžia rekomenduoti šią plokštę mėgėjams, kuriems patinka didelis sąsajų skaičius ir lengvas priėjimas prie jų.

FATAL1TY

Kiek labiau specializuotos paskirties modelis „Fatality FPS“ yra labai artimas „Platinum“, tačiau jis skirtas „hardcore“ žaidėjams. Plokštėje yra 64 Mb papildomos atminties (X–RAM), kuri leidžia padidinti našumą šią technologiją palaikančiuose žaidimuose.





ELITE PRO

Ir, pagaliau, pereikime prie topinio modelio „X–Fi“ „Elite Pro“, susidedančio iš PCI kortos ir išorinio modulio, kuris yra pakankamai didelis ir gali būti statomas tiek vertikaliai, tiek horizontaliai (tam komplekte yra specialus stovas). Aišku, vartotojai gaus ir DV pultelį. Plačiau papasakosime būtent apie



šį modelį dėl aukštos kokybės keitiklių, kurių dėka korta užtikrina pačią geriausią garso kokybę iš visų.

DV pultelis yra komplektuojamas su visomis kortų versijomis, išskyrus bazinę „XtremeMusic“. Jis leidžia valdyti visą eilę funkcijų, tokių kaip „Crystalizer“, EAX, CMSS–3D ir 3DMIDI, taip pat atkurti failus ir atlikti kitus svarbius reguliavimus, pvz., garsumo. Tuos pačius reguliavimus galima atlikti ir išoriniame „Elite Pro“ modulyje — tai labai patogu. Rankenėlių funkcijas paaiškina specialūs indikatoriai, todėl suklysti bus sudėtinga.

PAGRINDINĖS X-FI ELITE PRO CHARAKTERISTIKOS

CREATIVE LABS X-FI ELITE PRO

Sąsaja	PCI
Pagrindinė mikroschema	CA20K1 (X-Fi)
Maksimalus diskretizavimo dažnis	192 kHz
Kvantavimas	24 bitai
ASIO	24 bitai/96 kHz
ĮĖJIMAI	
Plokštėje	Mikrofonas/linijinis/skaitmeninis SP/DIF su adapteriu, linijinis Molex
Išoriniame modulyje	Linijinis Hi-Z, mikrofonas/linijinis, ausinės/linijinis, optinis ir koaksialinis SP/DIF
IŠĖJIMAI	
Plokštėje	8 akustikai (7.1), 1 optinis ir koaksialinis SP/DIF
Išoriniame modulyje	1 optinis ir koaksialinis SP/DIF, 1 reguliuojamas mikrofoninis
DVD IR NAMŲ KINAS	
Standartai	Dolby Digital EX, DTS-ES, S/PDIF išėjimas
Konfigūracija	Iki 7.1
DVD audio	Taip
3D-GARSAS ŽAIDIMUOSE	
Standartai	DS3D, A3D, Open AL, EAX 5.0
Konfigūracija	Nuo 2 iki 7.1
MIDI	
Programinis sintezatorius	Creative SoundFonts 24 bitų
In/Iš	Standartinis Prises (DIN)



ĮĖJIMAI IR IŠĖJIMAI

PCI korta turi vieną įėjimą (1/8", 3,5 mm), vadinamą „FlexiJack“, kurį, pasinaudojant teikiamu „draiveriu“, galima naudoti kaip linijinį įėjimą, mikrofoninį įėjimą arba skaitmeninę sąsają (įėjimas ir išėjimas). Tuo tarpu išoriniame „Elite Pro“ modulyje yra daugybė sąsajų. Priekinėje panėlėje yra du 1/4" (6,35 mm) įėjimo lizdai su lygio reguliavimo galimybe. Pirmas iš jų, priklausomai nuo reguliavimo rankenos padėties, gali būti naudojamas kaip linijinis įėjimas, taip pat ir kaip įėjimas su aukštu impedansu (Hi–Z), kurio geriausias pritaikymas yra muzikinių instrumentų pajungimas, pvz., elektrinės gitaros. Antrasis įėjimas yra kiek paprastesnis, jį galima naudoti kaip linijinį arba mikrofoninį.

Užpakalyje yra dar vienas įėjimas — „tulpė“. Nedidelio perjungiklio pagalba jį galima naudoti kaip linijinį arba įėjimą grotuvui su RIAA koregavimu (gramofonui). Puiki mintis — nuo šiol jūs galite klausytis savo vinilo plokštelių kolekcijos ir lengvai versti ją skaitmeniniu formatu. Atkreipkite dėmesį, kad grotuvą būtina įžeminti — apie šį faktą paprastai yra užmirštama...

Prie viso to pridėkime optinį ir koaksialinį skaitmeninius S/PDIF įėjimus, taip pat kelias „tulpes“ MIDI įėjimui ir išėjimui. Pagaliau, yra ir specialus lizdas „Creative“ kolonėlėms.





Apibendrinant, galima drąsiai teigti, kad kortos prievadų skaičius yra pakankamai didelis: mikrofonas, linijinis ir ausinės, plius papildoma galimybė pajungti muzikinį instrumentą per standartinį laidą. Taigi kortos dizainas tikrai turėtų patenkinti mėgėjų poreikius.

SRC BLOKAS

Iš visų skirtingų blokų, sudarančių „X–Fi“ architektūrą, diskretizavimo dažnio keitiklis SRC daugumai vartotojų gali pasirodyti pats paprasčiausias ir primityviausias, tačiau jis naudoja didžiausią skaičiavimų galios dalį! Siekdami geriau paaiškinti šio bloko svarbą, kiek įsigilinsime į skaitmeninio garso prigimtį.

Diskretizavimo dažnis atitinka skaičių, parodantį, kiek kartų per sekundę yra nuskaitomas signalas. Pvz., įprastiems muzikiniams CD jis sudaro 44 100 kartų per sekundę (Hz). Šiandien dažnių diapazonas tapo dar platesnis — viskas priklauso nuo šaltinio (DVD, DVD Audio). Tačiau šaltiniai su vienoda teorine reikšme gali iš esmės skirtis, kadangi praktikoje dažnis ne visuomet atitinka teoriją. Miksuojant kelis tokius šaltinius, toks dažnių išsibarstymas gali sukelti pastebimus garso defektus. Profesionali įranga, naudojama studijose, taiko sinchronizavimo sistemas, kurių nėra paprastiems vartotojams skirtoje aparatūroje. O skirtingų įrangos rūšių tarpusavio sąveika yra dar sudėtingesnis klausimas. Diskretizavimo dažnių keitimas galėtų išspręsti visas problemas, tačiau iki šių dienų niekas į tai rimtai nežiūrėjo, nes daugelyje atvejų keitimas gali pabloginti signalo kokybę, ypač, jeigu jam eikvojama maža skaičiavimų galia.

Tačiau SRC keitiklyje „Creative“ panaudojo naują architektūrą, padarančią garso signalą visiškai skaidrų. 997 Hz dažnio tęstinio signalo pakeitimo 48 kHz iškraipymai sudarė 136 dB ir +0,00025 dB. T.y., iškraipymas ir triukšmas yra kur kas mažesni už kitų garso komponenčių, todėl galima garantuoti keitimo artefaktų (defektų) nebuvimą.

SRC šiandien yra ne tik techninis pasiekimas, bet ir instrumentas, kuris leidžia „X–Fi“ kortai užtikrinti žadėtą kokybę daugelyje sričių. Svarbiausias pranašumas yra galimybė sinchronizuoti skaitmeninius signalus. Tuo pačiu metu galima kurti efektus su kur

kas didesniu tikslumu negu su bet kuria kita vartotojams skirta aparatūra, egzistavusia rinkoje iki „X–Fi“ pasirodymo.

Pagaliau, SRC leidžia sutaupyti tokiose srityse, kaip garso sintezė, pvz., šis blokas leidžia skaidriai parengti nedidelį „sample‘ų“ skaičių plataus natų diapazono išvedimui, reguliuojant tokius parametrus, kaip tono aukštis ir „vibrato“.

TRYS KORTOS VIENOJE

Kaip jau minėjome aukščiau, „X–Fi“ kortos palaiko tris darbo režimus: pramogos („Entertainment“, muzikos klausymuisi arba DVD peržiūrai), žaidimai („Games“) ir garso kūrimas („Audio Creation“, muzika ir garsas). Režimų perjungiklis („Mode Switcher“) leidžia pasirinkti bet kurį, kartu pakeisdamas kortos konfigūraciją. Tai padaroma, siekiant užtikrinti geriausią kokybę pasirinktoje pritaikymo srityje. Be to, funkcijų rinkinys ir valdymo panelė taip pat priklauso nuo pasirinkto režimo. Žemiau pateikiame lentelę, kurioje visa tai parodyta.

PRAMOGŲ REŽIMAS („ENTERTAINMENT“)

Pasirinkus šį režimą, ekrane išvysite muzikinį centrą primenantį vaizdelį, su keliais langais, leidžiančiais reguliuoti daugybę funkcijų. Tarp jų yra ir pažįstami iš ankstesnių „Creative“ kortų langai (10-juostų ekvalaizeris, mikseris, kolonėlių derinimas), taip ir visiškai nauji, tokie kaip „Crystalizer“ arba iš naujo perdarytas CMSS. Išsamiau šias funkcijas apžvelgsime vėliau.



Pramogų režime valdymo panelė primena muzikinį centrą.

ŽAIDIMŲ REŽIMAS (GAME)

Šiame režime turėsime labai kompaktišką vaizdelį su daugeliu aukščiau paminėtų derinimų, tačiau čia atsiranda ir specifiškos, tik žaidimams būdingos funkcijos. Mikserio panelėje galima įjungti EAX efektus, taip pat reguliuoti „surround“ efektus mikrofonui. Be to, turėsite galingesnę EAX versiją: 5.0!



Žaidimams galima įjungti EAX efektus ir keisti jūsų balsą, apdorojant signalą iš mikrofono!

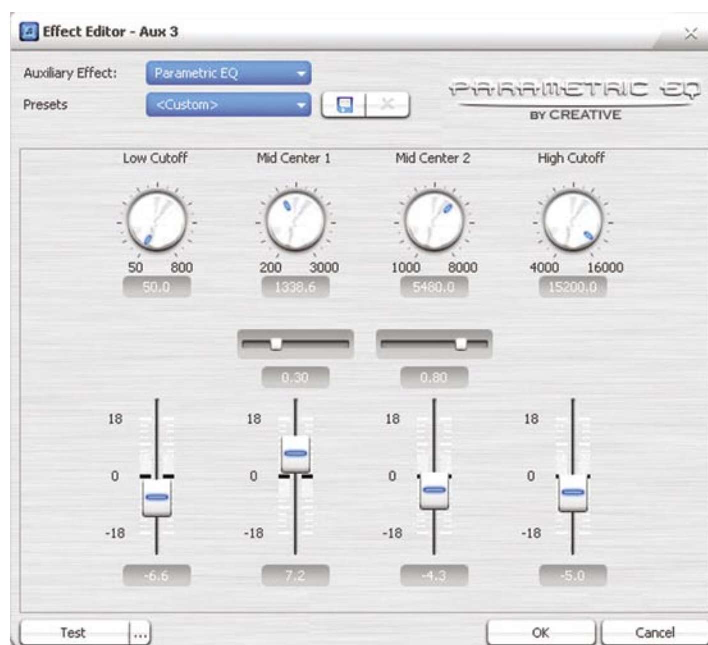
GARSO KŪRIMO REŽIMAS („CREATION“)

Garso kūrimo režimas — tai visiškai kitas pasaulis. Čia reikia būti gerai pažįstamam su profesionalia muzikine įranga. Ekrane esančio mikserio funkcijos yra tokios plačios, kad apie daugelį iš jų šio straipsnio kūrimo metu mes net neturėjome reikiamos informacijos. Apskritai, programinio aprūpinimo pagalba yra siauroka, tačiau platus sąsajų ir IN/IŠ pasirinkimas suteikia vartotojams plačias galimybes eksperimentuoti. Pvz., jūs galite pririšti bet kurį IN net prie IŠ, arba paskirti miksuotą garsą vienam ir keliems išėjimams. Mums atrodo, kad tokios galimybės patiks daugeliui, ypač DJ-ams.

Be plačios efektų paletės, muzikantams turėtų patikti funkcija 3D MIDI, kuri leidžia labai paprastai išdėstyti MIDI garsą erdvėje. Ši nauja galimybė yra lengvai prieinama net mėgėjams! Savaime suprantama, garso kūrimo režimas atveria duris ASIO 2.0 palaikymui ir leidžia laisvai rinktis diskretizavimo dažnį tarp standartinių reikšmių. Jei pasirinksite 96 kHz dažnį, efektų pasirinkimo meniu niekur nedings (skirtingai nuo ankstesnių „Creative“ plokščių). Taip, „X–Fi“ kortoje visi efektai veikia nepriklausomai nuo pasirinkto dažnio. Tačiau būkite atsargūs — failų dydis gali siekti labai didelių reikšmių!



Garso kūrimo režime stereo garsą galima perduoti aštuoniais 7.1 kanalais. Ši įdomi naujovė ypač patiks kai kuriems vartotojams.



Galima, pasinaudojant ekvalaizeriu, pridėti parametrinį koregavimą įėjimui, kad būtų ištaisytas prastas signalo šaltinis arba pridėtas kosį nors efektas.

Muzikos kūrimo režime yra tiek galimybių, kad išsamiai papasakoti apie kiekvieną iš jų vargu ar pavyks. Pvz., čia yra 24 bitų „SoundFonts“, taip pat galimybė dirbti su „draiveriais“ ASIO 2.0, kurie pasižymi labai žemu vėlinimu (vos 2 ms). Taigi, nors „X–Fi“ ir ne skirta specialiai muzikantams, jie atras joje labai įdomių galimybių.

NAUJI APACER „FLASH‘AI“

KOMPANIJA **„Apacer“, ilgametė „USB flash“ raktų gamintoja, neseniai pateikė keletą naujų modelių. Apie du „Handy Steno“ serijos raktus norime papasakoti plačiau.**

HANDY STENO HT203

Šis „flash“ raktas išsiskiria iš kitų savo elegantišku dizainu ir forma. Paviršius padengtas spindinčiu grafito ar kitų spalvų plastiku. Atminties dydis nurodomas tik ant rakto jungiklio dangtelio, išoriškai didesni ir mažesni raktai nesiskiria. Apimtis svyruoja nuo 32MB iki 1GB. „Handy Steno HT203“ išmatavimai yra: ilgis — 8,25 cm, plotis — 2 cm ir storis — 0,9 cm. Įdomu ir patogu tai, kad plieninis laidas prilaiko USB jungties dangelį, tad jis tikrai niekur nepasimes. Iš kitos pusės, tai nėra labai patogu, nes, norint įkišti raktą į kompiuterį, reikia prilaikyti dangtelį ir laidą. Įjungus raktą prie jo galo, kartą sumirksi oranžinė LED lemputė, kuri patvirtina apie sėkmingą prisijungimą. Kopijuojant failus, ji žybsi.

„Handy Steno HT203“ platinamas su „Flash Disk Utility“, paprasta programa, kuri leidžia užkoduoti, atkoduoti ir suspausti failus kompiuteryje, prieš perkeliant juos į raktą. Diske taip pat yra produkto žinynas bei tvarkyklės „Windows 98“ vartotojams (naujesnės OS versijos, kaip žinia, raktus „pasigauna“ automatiškai).

HANDY STENO HA202

Mažesnių matmenų, tačiau ne mažiau stilingas nei HT203, „Handy Steno HA202“ turi galimybę tapti unikaliu raktu. Unikaliu todėl, kad ant jo paviršiaus yra palikta vieta, į kurią galima įsidėti kokį nors fragmentą ar piešinuką, kurių pavyzdžiai yra pateikiami kartu su raktu. Rakto antgalis yra pritvirtintas tiesiai prie korpuso ir, paslinkus į viršų, atsilenkia. Na, o pats USB jungiklis yra išstumiamas į priekį iš korpuso — tai išties patogu. Raktas yra padengtas blizgiu plastiku ir solidžių spalvų. HA202 modelių atmintis svyruoja nuo 256 MB iki galingos 4 GB. Apie prisijungimą ir failų perkėlimą, kaip ir kitame rakte, praneša mėlyna LED lemputė. Kartu su raktu pateikiamas USB kabelis bei dirželis.



GERIAUSIOS PRAMOGOS

INDOC

Pagalbos telefonas: 8 656 56000.

COND, GREEBOK, 9905, 10133, MB408, TUNING18, MB329, HARLEY, FISHING, MM97

Kaip atsisiųsti spalvotą paveiksliuką:

Rašyk žinutę:
PC WALL CAMA
Nusiųsk draugui:
PC WALL CAMA 370699XXXXX
Siųsk numeriu: **1352** WAP

MB331, 10964, 1512, ANARCHY, BER1, BER2, BINSIDE, CAMA, CARSHOT, CCWOMAN, DANTYS, DRIVER, ELECTRIX, FANTASY24, OFFSPRING1, RACE4, SKULLDEVIL, STUDENT, CRAZYSMILE, STNAM5, DELFINI, GIRA, HXTIGER, CEL24, MB219, MB241, HXLION, MB323, IG04, KRUCIAUS, GM150, GETTING, CALL, MM111, MMBIGEYE

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Motorola:** C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. **Samsung:** C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. **Siemens:** C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. **Sony Ericsson:** K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600.

2 Lt.

TAVO LIKIMAS

Ar tikėti likimu ir ženklais pasitaikančiais mūsų kelyje? Tavo likimas užkoduotas tavo varde. Sužinok jį!

1. Rašyk žinutę: **PC LIKIMAS tavo vardas ir pavardė**
   Pvz.: **PC LIKIMAS Petras Petrauskas**
2. Siųsk numeriu: **1352**

2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

SEKS KALKULIATORIUS

Karštas ir intriguojantis seks kalkuliatorius padės tau apsispręsti kur ir kokia poza...

1. Rašyk žinutę: **PC SEX tavo vardas ir draugo vardas**
   Pvz.: **PC SEX laimis jurga**
2. Siųsk numeriu: **1352**

2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

SMS KAPEIKA

SMS kapeika padės tau apsispręsti.

1. Rašyk žinutę: **PC AR tavo klausimas**
   Pvz: **PC AR man eiti i kina su jonu**
2. Siųsk numeriu: **1351**

1 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

KUMSTIS, GAL2, SALDZIU, NORIU, TYLUS, KUR, NEMELUOK, PERTRAUKA, PATINKI, LABARYTA, STATAU, PIRAGELIS, NEGALIU, LABANAKTUX, SVEIKINU, NAKTI, MUSK, CIATAU, GERSI, RACE, BAIGES, LAIKAS, ATEIK, RALLY2, KIETA2, LAIMESIM, SULIA, BAUDA, VISKAMAT, SKAMBOSAM, TUGAIDYS, FULE1, MYLIU, MKATINAS, PASIMOKOM, UZKARIAUTI, LIUBLIU, KATSAUL, ROCKON, PINGVINAS, PIRKDRAM, SPROGSTA, STOGAS, TAVESAL, ATEIK2, ATEIK3, FOTKE, LIUDNABE

Kaip atsisiųsti atviruką:

Rašyk žinutę: **PC P GAL2**
Nusiųsk draugui:
PC P GAL2 370699XXXXX
Siųsk numeriu: **1352**

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Sony Ericsson:** T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. **Motorola:** V525.

2 Lt.

KOZIURAI, DRAGON2, PACH, RAINB, RIDE, SHERIFF, SEXPOS, SOCUTE, STARSS, TRIPLE, START, EKRANAS, SYMBOL3, TUKTUK, DRAGONS, AIR, AKYTES, BABA, BAGIRA, MESKIUKAS, BLIUDAS, DJEVEL1, DJEVEL7, DRAGONBOY, EVILVIRUS, HOTGIRL, JUODAKATE, KAINAILT, KARSTIS, KATYTE2, KAULAS, LOVEJC, LOVENEST, MAZASTROLIS, MESKINASNERIA, MOKYKIS, MONPEAC, NOKIA, OLLY, PAMERGINA

Kaip atsisiųsti logotipą:

Rašyk žinutę: **PC L AIR**
Nusiųsk draugui:
PC L AIR 370699XXXXX
Siųsk numeriu: **1352**

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Sony Ericsson:** T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.

2 Lt.

SUKURK SAVO ATVIRUKĄ!

CUTIE23, CUITE24, CUTIE1, CUTIE10, CUTIE11, CUTIE14, CUTIE20, CUTIE21, CUTIE22, CUTIE3, CUTIE4, CUTIE5, FAVCAT3, FAVDOG2, FAVDOG3, FAVDOG5, FLOWERS1, FLOWERS3, HEART9, HEARTS1, HEARTS5, HEARTS6, HORSES1, YANG, PETS1, PETS2, PETS4, PETS5, PETS6, PHONEME1, PHONEME2, PHONEME3, RING2, SPERM, SUN2, SUN3, ZIPPER, CUTIE15, CUTIE2, CUTIE7, FAVCAT1, HEART3

Kaip atsisiųsti:

Rašyk žinutę:
PC P CUTIE adomas ugne
Nusiųsk draugui:
PC P CUTIE adomas ugne 370699XXXXX
Siųsk numeriu: **1352**

Simbolių skaičius ribotas

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Sony Ericsson:** T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. **Motorola:** V525.

2 Lt.

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

PRINCE OF PERSIA: SOT

Gyvybės papildymai.
Kiek jų yra iš viso? Ir kur? Ar kas nors pasikeičia, jei surenki visus?
Paulius, Panevėžys

Gyvybės papildymams reikalingas vanduo, o jo yra labai daug kur. Dažniausiai prieš kiekvieną kovą žaidimas pats sugeneruoja kokį vandens telkinį, kad galėtum kautis iš visų jėgų. Deja, atsakyti, ar kas nors pasikeičia, jei surenki visus tokius gyvybės papildymus, negalime — reikia pabandyti pačiam ir po to pasidalinti savo išmintimi su kitais.



GTA SA

88% Freefall
Niekaip nepereinu šios misijos su lėktuvu. Ant lėktuvo yra žiedas. Perskrendu per jį, bet nieko nesidaro. Gal galit patarti?
Remigijus, Naujoji Akmenė

Aplenk lėktuvą ir apsisuk, pamatysi tą žiedą. Dabar skrisk tiesiai į jį, nepergyvenk — tas lėktuvas pakankamai lėtas. Tada turėtum išvysti vaizdo intarpą, o po jo jau dėsis visai įdomūs dalykai, kurių neišplepėsime.

DUNGEON SIEGE 2

Kokie veikėjai, kuriuos galima pasiimti į komandą, egzistuoja žaidime?
Paulius, Vilnius

Na, šiame žaidime yra keletas rasių: žmonės, miškų nimfos, elfai ir būtybės, panašios į gigantus. Jų kompanionais patapti gali visa aibė pašalinių veikėjų: Deru, Lothar, Taar, Vix, Sartan, Amren, Finala ir Eva. Taip pat tu gali turėti ir keletą „naminių gyvūnėlių“: Dark Naiad, Dire Wolf, Fire elemental, Ice elemental, Lad Dragon, Light Naiad, Mythrilhorn, Necrolithid, Pack Mule ir, žinoma, skorpionų karalienę.

GTA VICE CITY

Kaip sužinoti, kad praėjau visą žaidimą?
Artiomas, Vilnius

Anksčiau ekrane pasirodydavo „Game Over“. Jeigu būtum suklupęs ties kuria nors misija, tau būtų reikėję ją įvykdyti iš naujo. Taigi, jeigu jau nebeliko nieko, ką galėtum nuveikti, pabandyk pasiieškoti paslėptų dalykų.

LARGO WINCH

Požemyje.
Salėje yra daugybė raidžių. Kokį žodį reikia sudėlioti, kad atidaryčiau vartus?
Eglė, Klaipėdos r.

Jeigu teisingai supratome tavo klausimą, reikėtų pereiti raides tokia seka:







M–A–U–R–I–C–E. Tik pasistenk neužlipti ant paveiksliuko.

GTA SA

Dam and Blast
Kaip įvykdyti šią misiją? Ar negalėtumėte žemėlapiuose sužymėti visų užrašų?
Paulius, Panevėžys

Nuvyk į oro uostą ir pasiimk lėktuvą. Tada pradėk kilti iki žiedo, kurį būtina praskristi. Tik tada gali paspausti F ir mėgautis laisvu kritimu. Parašiutą išskleisk tada, kai bus laikas. Toliau teks dirbti itin slaptai — dėliok bombas ir naudokis tik peiliu.

STILL LIFE III

Ten, kur pirmą kartą sutinku merginos senelį.
Negaliu teisingai sudėti hieroglifų pagal kodą, kurį davė tas senukas.
Edvardas, Vilnius

Turbūt kalbi apie jos tėvą? Jeigu taip, tai ne per seniausiai turėjai būti gavęs dovaną, ant kurios ir buvo kodas. Jis yra toks: deimantas, deimantas, širdis, deimantas, deimantas.

DUNGEON SIEGE II

Žaidime metu paspauskite Enter ir paspauskite +. Tada pridėkite dar vieną iš kodų:
Nenugalimumas – drlife
„Mirtinas smūgis“ – quwhba
Blizgantis išsimokslinimo žiedas – opnauticus
Sidabrinis žiedas – imalittalteapot
Teleportai – twilightzone
Liesesnis – extracreamy
Stambesnis – superchunky
Įrašyti filmą – movie

THE SIMS 2 NIGHLIFE

Žaidimo metu suspaudykite Ctrl + Shift + C ir įveskite vieną iš šių kodų:

Dauguma kodų – help
1000 simoleonų – Kaching
50000 simoleonų – motherlode
Dvynukų gimimas – twinzr2cute
Svečių kvietimas į vakarėlį – intProp maxNumOfVisitingSims [skaičius]

PSYCHONAUTS

Nuspauskite ir laikykite kairįjį Shift ir dešinįjį pelės mygtuką. Tada labai greitai suveskite vieną iš šių kodų. Jeigu viską atliksite teisingai, išgirsite frazę „You cheated“.

Pilna amunicija – paspauskite palės ratuką, space, tab, tab, F, X
„Strėlių smaigaliai“ – space, paspauskite pelės ratuką du kartus, E, F, kairysis pelės mygtukas
Visa gyvybė – tab, E, E, X, space, paspauskite pelės ratuką
Visos Psi galios – X, X, F, E, tab, F
Visos Psi galios (patobulintos) – tab, paspauskite pelės ratuką, tab, E, X, E
Globaliniai daiktai – paspauskite pelės ratuką, X, E, E, tab, F

STAR WARS KOTOR II: SITH LORDS

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą, pasidarykite jo kopiją prieš tęsdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „swkotor2.ini“ failą žaidmo kataloge. Nueikite iki „Game Options“ dalies ir pridėkite šią eilutę:

EnableCheats=1
Išsaugokite failą ir pradėkite žaidimą. Jo metu spauskite ~ ir veskite kodus. Iškviestos konsolės lango nesimatys. Spauskite Tab, kad pamatytumėte galimų komandų sąrašą.

Pagyditi veikėjo sveikatą ir Force taškus — heal
Nustatyti įgūdžius ir atributus:
“Computer Use” — setcomputeruse <1-99>
“Demolitions” — setdemolitions <1-99>
“Stealth” — setstealth <1-99>
“Awareness” — setawareness <1-99>
“Persuade” — setpersuade <1-99>
“Repair” — setrepair <1-99>
“Security” — setsecurity <1-99>
“Treat Injury” — settreatinjury <1-99>
“Strength” — setstrength <1-99>
“Dexterity” — setdexterity <1-99>
“Construction” — setconstitution <1-99>
“Intelligence” — setintelligence <1-99>
“Wisdom” — setwisdom <1-99>
“Charisma” — setcharisma <1-99>
Pridėti patirties — addexp <skaičius>
Pridėti lygių — addlevel <skaičius>
Spausti W ar S kad greičiau keliauti; pakartojus išjungia — turbo
Dievo režimas — invulnerability
Pralošus iš naujo pradėti mini žaidimus — restartminigame
Tamsą paversti šviesa — bright
Pridėti šviesios pusės taškų — addlightside < skaičius >
Pridėti tamsios pusės taškų — adddarkside < skaičius >
Paspaudus M parodo visą žemėlapį — revealmap
Gauti kreditų — givecredits <skaičius>
Duoti daiktą — giveitem <pavadinimas>
100 Med Kits — givemed
100 Advance Repair Kits — giverepair
100 Computer Spikes — givecomspikes
100 Section Spikes — givesecspikes
100 Armor — givesitharmour
Riboto naudojimo daiktai neišsinaudoja — infiniteuses
Parodyti tikslią vietą žemėlapyje — whereami
Keliauti į nurodytą žemėlapį — warp <pavadinimas>

PARIAH

Pagrindiniame meniu Settings opcijoje pasirinkite Cheat Codes, tada veskite kodus.

Visa amunicija — ALLAMO
Dievo režimas — F3ARM3
Slaptas turinys — ShhItsaSecret
Visi vieno žaidėjo lygiai — IMALAZYBEEOTCH
Vietos statistika — MYLOCATION

Žaidimo metu spauskite ~ ir veskite kodus.
Dievo režimas — god
Kiaurai sienas — ghost
Skrydžio režimas — fly
999 amunicijos visiems ginklams — allammo
Nustatyti matymo lauką; standartas yra 70 — fov <skaičius>
Pirmo asmens vaizdas — behindview 0
Trečiojo asmens vaizdas — behindview 1
Botai multiplayer žaidime — addbots <skaičius>
Duoti energijos šerdžių — summon VehicleGame.WeaponEnergyCore
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimus — walk
Visi ginklai — allweapons
Nematomumas — invisible <0 ar 1>

ALIENS VS. PREDATOR 2

Žaidimo metu spauskite Enter ir veskite kodus.

Nepažeidžiamumas — <cheat> mpcanthurtme
Visi ginklai ir amunicija — <cheat> mpschuckit
Pilni šarvai — <cheat> mpsmithy
Pilna amunicija — <cheat> mpkohler
Neribota amunicija — <cheat> mpbunker
Lygių pasirinkimas visoms trims rūšims — <cheat> mpxfiles
Teleportuotis į lygio pradžią — <cheat> mpbeamme
Nustatyti sveikatą iki norimo lygio — <cheat> mpdoctordoctor <skaičius>
Pakeisti į nurodytą veikėjo tipą — <cheat> mpmorph <veikėjo tipas>
Kiaurai sienas — <cheat> mpsixthsense
Trečio asmens vaizdas — <cheat> mpicu
Užmušti visus išskyrus herojų — <cheat> mpdeathtoall

WORMS 3D

Keleto slaptų zonų kodai:
7873155 – Angliško tipo žemėlapis su daugybe tiltų.
Smashsumfruit – mažytis žemėlapis su visais sliekais.
Steller – siaubo kupinas žemėlapis.
Doggystyle – žemėlapis mėnulyje, kupinas erdvėlaivių ir gigantiškų lazerių.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

SPALIS

07 AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION	STRATEGIJA
07 BLACK AND WHITE 2	GODSIM
07 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	FPS
07 FIFA MANAGER 06	VALDYMO
07 TIGER WOODS PGA TOUR 06	SPORTAS
13 RIG RACER 2	LENKTYNĖS
14 BLITZKRIEG II	STRATEGIJA
14 BRATZ: ROCK ANGELZ	NUOTYKIŲ
14 CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005	LENKTYNĖS
14 SERIOUS SAM II	FPS
14 TAITO LEGENDS	RINKINYS
14 ULTIMATE SPIDER-MAN	VEIKSMO
14 WINGS OVER VIETNAM	SIMULIATORIUS
14 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE	RPG
15 ARMY RACER	LENKTYNĖS
15 SHADOWGROUNDS	RPG
16 ASTERIX & OBELIX XXL 2: MISSION LAS VEGUM	NUOTYKIŲ
18 F.E.A.R.	FPS
21 COLD WAR	FPS
21 COUNTER-STRIKE: SOURCE	FPS
21 FOOTBALL MANAGER 2006	VALDYMO
21 QUAKE 4	FPS
21 SHATTERED UNION	STRATEGIJA
21 UFO: AFTERSHOCK	STRATEGIJA
21 VIETCONG	FPS
21 X3: REUNION	KOSMINIS
28 CIVILIZATION IV	STRATEGIJA
28 DRAGONSHARD	RPG
28 PRO EVOLUTION SOCCER 5	SPORTAS
28 STARSHIP TROOPERS	FPS
28 THE SUFFERING: TIES THAT BIND	VEIKSMO
31 CITY OF VILLAINS	MMORPG
31 STAR WARS: BATTLEFRONT II	FPS

GNT TOP 10

1 THE SIMS 2 NIGHTLIFE
2 WORLD OF WARCRAFT
3 THE SIMS 2
4 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
5 SIMCITY 4 DELUXE EDITION
6 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
7 FIFA 06
8 THE SIMS 2 UNIVERSITY
9 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT WAR CHEST
10 COMMAND & CONQUER GENERALS DELUXE EDITION

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

SPALIS

6 FIFA MANAGER 06
6TIGER WOODS PGA TOUR 2006
7 BARBIE PEGASUS
7 BATTLEFIELD: VIETNAM CLASSICS
7 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY
13 BLACK & WHITE 2
13 HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY
13 NBA LIVE 06
14 BATTLEFIELD 1942 WORLD WAR II ANTHOLOGY CLASSICS
14 SAM 2
14 ULTIMATE SPIDER-MAN
14 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
21 F.E.A.R.
21 CIVILIZATION 4
21 VIETCONG 2
21 SHATTERED UNION
28 STRONGHOLD 2 DELUXE
31 STAR WARS: BATTLEFRONT 2



TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 BLACK AND WHITE 2
2 ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION 2
3 THE SIMS 2: NIGHTLIFE 4
4 WARHAMMER 40,000: DOW WINTER ASSAULT 3
5 ROME: TOTAL WAR 54
6 FIFA 06 2
7 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
8 FIFA MANAGER 06
9 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR GOLD 3
10 BATTLEFIELD 2 16

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. HALF-LIFE 2
3. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
4. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
5. NBA LIVE 2005
6. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
7. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
8. COUNTER STRIKE 1.6
9. DOOM 3
10. SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
11. THE SIMS 2
12. QUAKE 3
13. LINEAGE II
14. BATTLEFIELD 2
15. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

TRANSPORTERIS 2

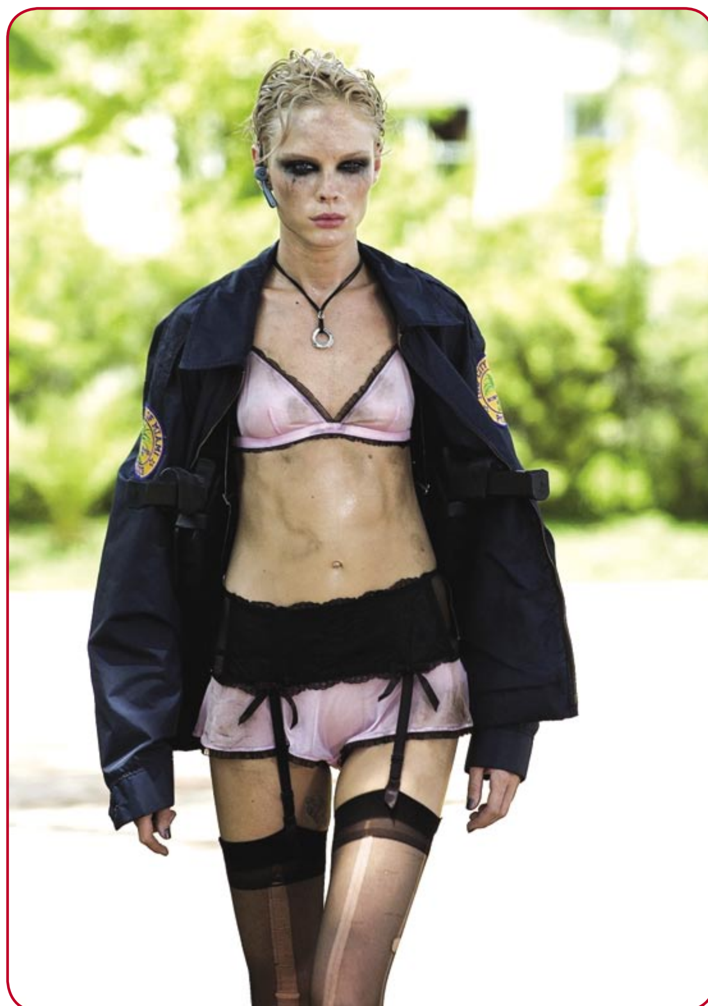
„THE TRANSPORTER 2“
PRANCŪZIJA, 2005
REŽISIERIUS: LOUIS LETERRIER
AKTORIAI: JASON STATHAM, ALESSANDRO GASSMAN, KATE NAUTA

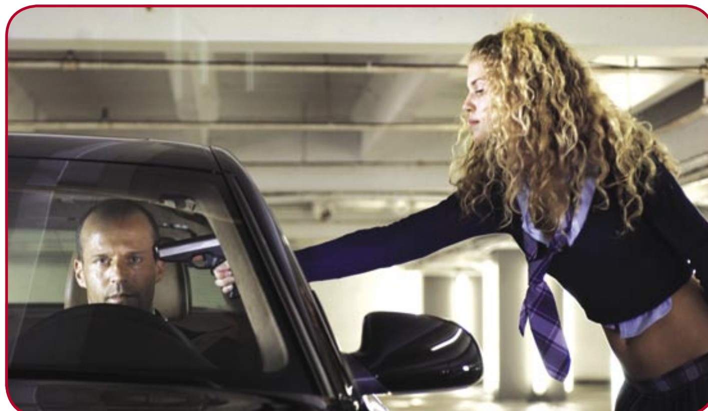


Šaltu veidu ir tiksliais išskaičiavimais sužavėjęs žiūrovus, į kino ekranus grįžta Frenkas Martinas (Jason Statham) – Transporteris. Prie scenarijaus ir šį kartą padirbėjo ekscentriškasis prancūzų kino meistras Luc Besson. Buvęs specialių pajėgų karininkas ir toliau uždarbiauja, veždamas bet ką, bet kur, žinoma, už atitinkamą kainą. Naujausias jo darbas – asmeninis Džeko Bilingso vairuotojas. Berniuko tėvas, politikas Džefersonas Bilingsas, bandė likviduoti narkotikų prekybą. Kartą nuvežęs Džeką pas daktarą, Frenkas praranda berniuką. Džeko „daktaras“ pasirodo yra rusų agentas, virusų specialistas, kuris apkrečia vaiką ir už priešnuodį reikalauja galingos išpirkos. Dar blogiau – agentas Dimitrijus ir vietinis nusikaltėlių lyderis Gianni viską sudėlioja taip, kad kaltas dėl šio įvykio atrodo Frenkas. Taigi „transporteriui“ tenka pačiam ieškoti nusikaltėlių ir bandyti išgelbėti Džeką.

„Transporteris 2“ Lietuvos kino teatruose nuo spalio 14 dienos.







CRAZY FROG — GYVI GARSAI

Kinijoje	D5510071040	New York'e	D5510071045
Kuboje	D5510071041	Bahamų salose	D5510071046
Indijoje	D5510071042	Prancūzijoje	D5510071047
Meksike	D5510071043	Vokietijoje	D5510071048
Rusijoje	D5510071044	Jamaikoje	D5510071049

1. **Rašyk žinutę su kodu:**
   Pvz.: D5510071040
   draugui: D5510071040 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

WAP/GPRS

2 Lt

SAMSUNG: su WAP nustatymais, **NOKIA:** 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6810, 6820, 7200, 7610, 7650, N-Gage , **SIEMENS:** C60, C62, CF62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, ST60, C65, SX1, **MOTOROLA:** A835, C550, E365, E390, E680, MPx200, V400, V500, V525, V600, V690, V750, V810, T720, **SHARP:** Q-GX1, Q-GX10, Q-GX20,Q-GX30, **SONY-ERICSSON:** T68i, T230, T310, T316, T610, T616, T618, T630, T300, T302, K700, P800, P900, S700, Z1010, **LG:** G4050, G5500, T5100, **NEC:** e606, e525, DB7000, **SEGAM:** my V-65, my X-5m, my X-6

CRAZY FROG - CRAZY HITS

1	BAILANDO	5510071906
2	DALLAS	5510071907
3	MAGIC MELODY	5510071908
4	PINOCCHIO	5510071909
5	POPCORN	5510071910

Kaip atsisiųsti, žiūrėk į melodijų instrukciją

TOP 20 — MELODIJOS

1	VILIJA - Spjaudau ir gaudau	5510071992
2	CRAZY FROG - Axel F	5510071805
3	YVA - Paukštelis	5510071534
4	FAKTOR-2 - Krasavica	5510071605
5	RAKETA - Mūsų tai neliečia	5510071968
6	YVA - Berniukams	5510071781
7	WALTERS & KAŽA - The War Is Not Over	5510071717
8	DŽORDANA - Nebenoriu laukti	5510071882
9	ŽILVINAS ŽVAGULIS - Faina faina	5510071786
10	V. RIAUBIŠKYTĖ - O, prašau, nepalik tik manęs tu	5510071552
11	ŽILVINAS ŽVAGULIS - Alaus danguje nėra	5510071690
12	INCULTO - Suk suk ratelį	5510071352
13	SERIOGA - Chiornyj bumer	5510071061
14	ARASH - Boro Boro	5510071840
15	TV - DRAKONŲ KOVA Z	5510071274
16	SHAKIRA - La Tortura	5510071887
17	RYTIS CICINAS - Lietaus dukra	5510071021
18	HI-FI - A my liubili	5510071395
19	TV - OGIS IR TARAKONAI	5510071062
20	YVA - Būki su manim	5510071948

POPULIARIOS

RUSLANA - Dance With The Wolves	5510071459
GUNTHER - Touch Me	5510071451
SCHNAPPI - Schnappi das kleine Krokodil	5510071687
50 CENT & OLIVIA - Candy Shop	5510071677
BLACK EYED PEAS - Don't Phunk With My Heart	5510071716
VANILLA NINJA - Cool vibes	5510071808
MICHAIL KRUG - Vladimirskij central	5510071226
J.TIMBERLAKE - Rock Your Body	5510071913
GIRLS ALOUD - Jump	5510071912
DESIRELESS - Voyage voyage	5510071911
WEEZER - Beverly hills	5510071869
THE BLACK EYED PEAS - Lets Get it Started	5510071867
BACKSTREET BOYS - Incomplete	5510071861
ATB - Believe in Me	5510071860
BRITNEY SPEARS - I'm Not A Girl, Not Yet A Woman	5510071796
SCOOTER - How Much Is The Fish	5510071391
RAMMSTEIN - Ich Will	5510071481
THE RASMUS - First Fay In My Life	5510071482
OUTLANDISH - Aisha	5510071478
O-ZONE - Ciao Bambina	5510071284
NELLY FURTADO - Try	5510071045
NIGHTWISH - Nemo	5510071182
LINKIN PARK - Somewhere I Belong	5510071152
LIQUIDO - Narcotic	5510071336
CHRISTINA AGUILERA - Fighter	5510071941
BLACK EYED PEAS - Don't Lie	5510071940
EMINEM - The Way I Am	5510071943
DARIN - Why Does It Rain	5510071942
ANASTACIJA & B. MOODY - Everything Burns	5510071938
THE RASMUS - No Fear	5510071960

LIETUVIŠKOS

DELFINAI - Neišeik	5510071248
RYTIS CICINAS - Lietaus dukra	5510071021
HOKŠILA - Rastaman	5510071684
MANGO - Pabučiuok	5510071777
JURGA - Nebijok	5510071856
TABU - Jausmas	5510071688
DŽORDANA - Tavo meilė	5510071544
KASTANEDA - Viskas, ko reikia	5510071782
HOKŠILA - Pasaulis gražus	5510071546
MANGO - In the Shadows	5510071776
BAVARIJA - Daina mylimajai	5510071680
ŽAS - Turisto dainelė	5510071779
MEŠKIUKAI - Caca-lialia	5510071577
INCULTO - Boogaloo	5510071864
A. MAMONTOVAS - Mes čia	5510071531
ANDRIUS BRAVO - Atleisk man	5510071516
ŽAS - Palanga močiučių	5510071572
DELFINAI - Man reikia tavęs	5510071005
DELFINAI - Natos	5510071812
ALANAS CHOŠNAU - Mano dievas tik žmogus	5510071526
INCULTO - Jei labai nori	5510071009
LAWRY - Kaip norėčiau sudužt	5510071235
ATLANTA - Tu mano klaida	5510071810
M. MIKUTAVIČIUS - 3 milijonai	5510071017
Ž. ŽVAGULIS - Laisvo oro direktorius	5510071993
BIPLAN - Šok ir nesustok	5510071973

MONOTONINĖ
1. **Rašyk žinutę su: M ir kodu:**
   Pvz.: M5510071992
   Draugui: M5510071992 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

POLIFONINĖ WAP/GPRS
1. **Rašyk žinutę su: P ir kodu:**
   Pvz.: P5510071992
   Draugui: P5510071992 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

MELODIJOS MONOTONINĖS:
NOKIA: visiems modeliams

2 Lt

MELODIJOS POLIFONINĖS:
NOKIA, SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, LG, PANASONIC:
su WAP nustatymais

SPALVOTI PAVEIKSLĖLIAI

F5510071640
F5510071880
F5510071852
F5510071865
F5510071827
F5510071864
F5510071792
F5510071269
F5510071790
F5510071770
F5510071710
F5510071660
F5510071707
F5510071678
F5510071683
F5510071650
F5510071669
F5510071654
F5510071259
F5510071758
F5510071662
F5510071506
F5510071253
F5510071722
F5510071674
F5510071249
F5510071745
F5510071858
F5510071673
F5510071785
F5510071712
F5510071635
F5510071476

1. **Rašyk žinutę su kodu:** Pvz.: F5510071640
   Draugui: F5510071640 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

2 Lt

WAP/GPRS

NOKIA, SIEMENS: su WAP nustatymais, **SAMSUNG:** D100, E100, E700, E710, P100, P400, P510, S100, S500, T500, X400, X450, D700, V100, P700, **MOTOROLA:** C350, C370, C450, C550, E380, C650, **SONY-ERICSSON:** T300, T68, T302, T306, T310, T312, T316, T230, Z200, Z208,Z500, Z600, Z608, K700c, K700i, Z1010

LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

VIP skambutis iš banko	S5510071039
Skambina dukros AUKLĖTOJA	S5510071050
Dalyvaukite TALKOJE "Papuoškim šalį"	S5510071061
Laimėjote kelionę į AKROPOLĮ	S5510071044
Laimėjote 10 porcijų ledų	S5510071045
Daininingas gimtadienio sveikinimas JAM	S5510071009
Daininingas gimtadienio sveikinimas JAI	S5510071008
Atidarykit duris. Ten dovana	S5510071031
Bėkite pažiūrėti savo tualeto. Ten	S5510071029
Mergina prisipažįsta meilėje	S5510071023
Vaikinas prisipažįsta meilėje	S5510071022
Skambina ŠREKAS	S5510071071
Iš BŪRIMO salono	S5510071067
Prieikite prie lango	S5510071028

1. **Rašyk žinutę su kodu:** Pvz.: S5510071039,
   draugui: S5510071039 370699XXXXX
2. **Jei priklausai OMNITEL ar BITĖ,**
   siųsk numeriu: 1390

Visiems mobilių telefonų modeliams

5 Lt

LOGOTIPAI

NOKIA: visiems modeliams — **2 Lt**

L5510071024	L5510071162	L5510071357	L5510071214
L5510071385	L5510071085	L5510071150	L5510071415
L5510071424	L5510071312	L5510071292	L5510071294
L5510071311	L5510071149	L5510071073	L5510071421
L5510071313	L5510071414	L5510071051	L5510071439
L5510071196	L5510071128	L5510071106	L5510071040
L5510071045	L5510071282	L5510071425	L5510071365
L5510071347	L5510071176	L5510071126	L5510071406
L5510071432	L5510071403	L5510071382	L5510071352
L5510071416	L5510071400	L5510071434	L5510071376
L5510071395	L5510071392	L5510071029	L5510071364

1. **Rašyk žinutę su kodu:** Pvz.: L5510071024
   Draugui: L5510071024 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

JAVA ŽAIDIMAI

7 Lt

AFRICAN RAID	ALIEN VS PREDATOR	HOOP STAR
J5510071063	J5510071064	J5510071045
PURSUIT SQUAD	MAD BAR	STRATEGY WAR
J5510071047	J5510071014	J5510071050

1. **Rašyk žinutę su kodu:** Pvz.: J5510071063 WAP/GPRS
   Draugui: J5510071063 370699XXXXX
2. **Jei priklausai OMNITEL ar BITĖ, siųsk numeriu: 1390**
   Jei priklausai TELE2, siųsk numeriu: 1399

NOKIA: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610,6800, 7200, 7210, 7250

ATVIRUKAI

NOKIA: visiems modeliams — **2 Lt**

A5510071012	A5510071045	A5510071164	A5510071049
A5510071165	A5510071174	A5510071318	A5510071348
A5510071323	A5510071264	A5510071011	A5510071324
A5510071213	A5510071349	A5510071175	A5510071319
A5510071022	A5510071247	A5510071225	A5510071212
A5510071369	A5510071292	A5510071380	A5510071339
A5510071343	A5510071290	A5510071298	A5510071302
A5510071160	A5510071353	A5510071214	A5510071355
A5510071077	A5510071008	A5510071087	A5510071146

1. **Rašyk žinutę su kodu:** Pvz.: A5510071012
   Draugui: A5510071012 370699XXXXX
2. **Siųsk numeriu: 1390**

WAP/GPRS

info@ra7.lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta **WAP/GPRS** paslauga. Ją užsisakykite paskambinę savo operatoriui: **TELE2 - 117, OMNITEL - 1566, BITĖ GSM - 1501**. Ji tinka visiems OMNITEL, BITĖ GSM, TELE2 klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ“ KONKURSĄ:

Norėčiau sužinoti apie šį žaidimą:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Turiu 600 filmų ir 400 žaidimų. Jeigu yra tokių kolekcionierių kaip aš, rašykit SMS arba e–paštu, galėsim apsikeisti. Tik vilniečiams. Tel.: (676) 25008, a.loveik@mail.ru, Aleksej, Vilnius

Turiu „Hitman 2“. Tik SMS. Tel.: (623) 36636, Remigijus, Naujoji Akmenė

Parduodu žaidimus: „Stronghold Crusader“, „Mafia“, „Rise of Nations“, „Enter the matrix“, „Aliens versus predator“, „Tony Hawk's underground 2“. Tel.: (611) 73851, Lukas, Birštono vnk.

Gal kas turite „Sims Nightlife“, „Shrek 2“ arba „Yo–Gi–Oh“ žaidimus? Aš turiu „Archangel“, „singles“, „sims 2“ ir kt. Tel.: (605) 39015, Eglė, Klaipėdos r.

Pirkčiau PC skirtą „Sims Nightlife“. Tel.: (631) 166728, Adomas, Klaipėda

Parduodu PC CD. Nauji ir seni žaidimai, kurių tarpe — GTA SA, „Sims 2“, „Sims 2 University“, „Vineage Chronicle 3 Rise of Darkness“, „Juiced“, „Sudeki“ ir kt. Tel.: (658) 44737, Edvardas, Vilnius

Parduodu PC CD: GTA SA, „Battlefield 2“, SWAT 4, „Juiced“, „Chronicles of Rydic“, „Doom 3“, „Stronghold 2“, „Far Cry“, „Driver3“, „Counter Strike source“, HL2, „Mafia“. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys

Parduodu ger1 „Yu–gi–oh“ kortų žaidimo „LIGHT–DARK“ kaladę. Joje yra tikrai gerų kortų, pavyzdžiui, „Guardian Angel Joan“, kurios vertė jau siekia 35$, „fairy box“, „dark hole“, „spirit reaper3x“, „vampire lord“, „penguin soldier“, „chaos sorcerrer 3x“ ir tt ! Kartu su kalade parduočiau ir „trash'ą“, kuriame yra apie 150 kortų, iš kurių galima sudaryt neblogą kaladę draugui ar pan. Kaina apie 150lt, tačiau galima derėtis! Pirkdamas kaladę, išleidau apie 300 lt, o suskaičiavus visų šių kortų kainas Internete, gautųsi daug daugiau nei 400 lt. Butt, Vilnius. Mob. Tel. 863654521

Būtinai aplankykite nerealų wap puslapį http://pramogoz.uzeik.com

Parduodu kompiuterį AMD Athlon 1700+ 256MB RAM CD–RW 60GB hardas, vaizdo plokštė GeForce FX 5500 128MB 128 bit . 650 Lt. Lukas, Panevėžys. +37063407968

ŠAUKIMAS VISIEMS WOW ŽAIDĖJAMS!!!

AZEROTAS PAVOJUJE IR MES STOJAME JO GINTI. LIETUVIŠKA ALJANSO GILDIJA „CIRCLE OF THE RISING SUN“ AL'AKIRE JAU TURI KELIAS DEŠIMTIS NARIŲ, TAČIAU TO MAŽA NORINT ĮVEIKTI VISAS NEGANDAS. KOVOKIME PO VIENA VĖLIAVA! AZEROTUI IR MUMS REIKIA TAVĘS!

PRISIJUNK PRIE AL'AKIR SERVERIO PAŠNABŽDĖK IR TAPK VIENU IŠ MŪSŲ!

NAUJŲ NARIŲ REGISTRAVIMU UŽSIIMA: AGGRONOR, DORIANAS, DREAMRUNNER IR MURRKA.



EXPERT CLUB

PSYCHONAUTS

PERĖJIMAS

Psychonauts – išties platus žaidimas, jo kiaurai išnagrinėti tiesiog neįmanoma. Pasistengėme pateikti glaustą bet kartu informatyvų siužetinės kelionės per žaidimą atpasakojimą, palikdami visokiausius papildomus dalykėlius, tokius kaip naudingų nesiužetinių daiktų rankiojimą, atlikti patiems. Taigi važiuojam.

1. KIDS CABINS

Pirmiausia pasivaikščiokite aplink ir išbandykite įvairius judesius, kad priprastumėte prie valdymo. Ieškokite Psi kortelių ir kitų daiktų. Kai apsiprasite, eikite pakalbėti su vaikais vietovėje. Pabaigę kalbėti, eikite ant rampos, esančios dideliame medyje vietovės centre. Kai pasieksite viršų, Maloof duos jums „smelling salts“. Juos galima naudoti, būnant kieno nors sąmonėje, kad staigiai „ištrauktumėte“ save iš ten ir atsidurtumėte realybėje. Dabar laikas „Basic Braining“.

2. BASIC BRANING

Obstacle Course 1

Pradžioje trenkite į trenerio paveikslą, tuomet teks kiek pašokinėti. Toliau treneris paaiškins apie fantazijos piešinius („figments“). Paimkite pirmą ir judėkite toliau. Tada sužinosite apie emocinį bagažą. Ant platformos, po garų vamzdžiu, yra bagažo kortelė. Paimkite ją, tuomet grįžkite prie bagažo. Keliaukite toliau ir gausite nurodymus, susijusius su valdymu, ir panašiai. Eikite iki kopėčių ir lipkite per bokštą. Kitoje pusėje lipkite stulpu iki sienos viršaus. Lipkite dar vienu stulpu iki bokšto viršaus, tada eikite link kopėčių priešingoje pusėje. Iš angų veržiasi ugnis, tad apskaičiuokite savo nusileidimą. Apačioje šokite nuo tilto, tada galite rinktis du kelius:

1) lipti kopėčiomis ant kitos tilto pusės;

2) eiti aplink bokštą, kuriuo nusileidote, ir ten rasti slaptą kelią pro skylę apačioje.

Nesvarbu, kuriuo keliu eisite, bet, norėdami surinkti visus piešinius, turite pereiti abiem keliais. Pirmasis kelias yra lengvesnis, na, o antruoju galėsite pereiti vėliau, kai turėsite levitaciją. Atsidursite prie laiptų, vedančių iki pabūklo vietovės. Šokite ant krašto, kur yra ginklai, bet neužlipkite ant jo, o pasikabinkite ir judėkite rankomis, kol praslinksite pro ginklus, tada užšokite ant viršaus. Panaudokite tramplinus, kad pasiektumėte sieną, padengtą tinklu. Lipkite ja lėtai, nes jos dalis sprogdina artilerijos ugnį.



Sienos viršuje yra minų laukas. Kol kas nekalbėkite su Dogen, tiesiog atsargiai praeikite pro jį. Kai susirinksite piešinius, grįžkite prie Dogen ir pakalbėkite. Lėtai nuveskite jį pro didžiausius tarpus minų lauko dešinėje. Kaskart kai jis susinervins, pakalbėkite su juo ir liepkite sekti. Dabar lipkite vėliavos stulpu, nustumdami vėliavą viršun, kad atvertumėt duris į lėktuvą. Lėktuve išmuškite šonines duris ir iššokite.

Obstacle Course 2

Antrasis kliūčių ruožas prasideda nuo žaidimo. Trenkite iš viršaus („Psi Bomb“) didelį mygtuką centre ir stebėkite, kaip iššoka priešų taikiniai. Per minutę turite nutrenkti 20 taikinių, tuomet atsivers vartai (žaidimą galima žaisti ir ilgiau, gaunant papildomų apdovanojimų).

Už vartų yra pirma saugykla, joje ir kitose panašiuose daikčiukuose rasite kokių nors prisiminimų. Smokite į didelį medinį priešą, kad gautumėte tiltą ir eikite į atvirą lauką su ginklu gale. Jus saugo plytų siena. Kad sėkmingai praeitumėte lauką, turite smogti į savo sieną, tuomet bėgti link kitos atsivėrusios sienos ir taip toliau. Lipkite ant ginklo bokštelio ir trenkite iš viršaus į lentas.

Lipkite stulpu, kad atvertumėt duris, tada čiuožkite tuneliu. Siūbuokite nuo vieno ant kito stulpo, kad užliptumėt siena. Pasiekę platformą, trenkite į įskilusią dalį ir praeikite. Su voratinkliu kol kas nieko negalite padaryti, tad šokite ant žemiausios virvės ir šokinėkite jomis, kad nusigautumėt iki kitos platformos.

Trenkite į įskilusią sieną, tada siūbuokite iki pirmos platformos. Lipkite kopėčiomis, šokite ant lėktuvo uodegos dešinėje ir šokinėkite per lėktuvo dalis, kad paimtumėte piniginę — gausite rangą. Nuo piniginės šokite atgal ant platformos, tada eikite virve iki kitos platformos. Šokite į dešinę nuo trapecijos, siūbuokite iki kitos, pakeiskite kryptį ir šokite ant platformos. Nusigaukite iki turėklų, leiskitės jais žemyn, šokinėdami nuo vieno ant kito. Artėjant prie pabaigos, reikia būti ant centrinio turėklo ir būtinai peršokti per Bobby, kad pasiektumėt išėjimą.

Obstacle Course Finale

Atvykstate į gan „suktą" vietą, kur reikia pereiti per besisukančius rąstus. Negalima likti per daug ilgai, nes nukrisite, lygiai taip pat negalima prabėgti staigiai. Tiesiog nesijaudinkite ir judėkite panašiu tempu, kaip kad sukasi visa konstrukcija. Laukite, kol platformos atsidurs tinkamoje tolimesniam ėjimui padėtyje, ir keliaukite.

Nulipę nuo rastų, čiuožkite turėklais iki ruožo pabaigos. Eikite pro duris į baltą koridorių, o tada judėkite link užuolaidų.

3. MAIN CAMPGROUNDS & PARKING LOT

Po „Basic Braining" Sasha duoda jums mygtuką ir liepia eiti į jo laboratoriją — ten gaunate „Basic braining" nuopelno ženkliuką. Paklausinėkite apie mygtuką, kad išsiaiškintumėte dėl geodezinio psichoizoliacinio kambario. Klausinėkite, kol sužinosite, kad reikia pažiūrėti į žemėlapį ir ten jį surasti.

Galite eiti į pagrindinę teritoriją. Pasivaikščiokite po teritoriją, ieškodami įvairių daiktų ir kortelių. Šalia pagrindinio namelio rasite didelį kelmą — šokite vidun ir pateksite į „Whispering Rocket" tranzito sistemą. Pasinaudoję ja, galite staigiai atsidurti tose vietose, kur jau buvote, tad kol kas jūsų pasirinkimas apribotas tik vaikų būdelėmis, parkavimo aikštele ir slapta „Ford Cruller's" šventove. Važiuokite pas Cruller.

Pakalbėję su Cruller, gausite bekono (įtaisas, kuriuo galite susisiekti su Cruller bet kuriuo metu). Jei netingėjote rankioti paveiksliukus ir pasiekėte dešimtą rangą, iš profesoriaus turite gauti pirokinezę. Po treniruotės šokite į kelmą ir grįžkite į pagrindinę vietovę.

Jums reikia nusigauti į Sasha Nein laboratoriją. Keliaukite į „GPC & Wilderness" teritoriją ir, naudodamiesi žemėlapiu, judėkite link laboratorijos.

4. SASHA'S SHOOTING GALLERY

GPC vietovėje eikite tiesiai pro didelį, tuščią rastą. Įeikite į aptvertą teritoriją su geodeziniais kupolais ir lipkite iki aukščiausio centrinio kupolo. Trenkite į duris ir išleiskite vaiką. Po scenos vėl lipkite iki kupolo, įliskite vidun. Apsižvalgykite, kokį turite inventorių, pasirinkite mygtuką, paimkite jį (panaudojimo klavišas) ir panaudokite jį ant „sriegio" dugne. Šokite į skylę. Pakalbėkite su Sasha.

Brain Tumbler Experiment 1

Sekdami Sasha nurodymais, eikite į „Brain Tumbler" ir „Collective Unconscious". Eikite pro vietumėte „Marksmanship" ženklelį. Kai priprasite prie „Psi Blasts" veikimo, panaudokite didelį valdymo pultą, kad padidintumėte kostiumuotų nenaudėlių pasirodymo dažnį, kol jis pasieks pavojingą raudoną tašką.

Po animacijos bėkite prie raudonos lovos. Tikslas — nušauti cenzorių vožtuvus, o kartu galite susirinkti įvairias gėrybes (pavyzdžiui, astralinės projekcijos lygio pakeitimą, pridedantį daugiau gyvybės). Prisirinkus pakankamai daiktų, šaukite į pirmąjį vožtuvą, tada į pasirodžiusį antrąjį. Pasirodys stulpai ir platformos. Naudodamiesi jomis, nušaukite kitus du vožtuvus.

Pasirodys nauji priešai ir dar daugiau vožtuvų — sunaikinkite juos.

Keliausite į ugnies sceną. Eikite aukštyn centrine kolona. Yra tik vienas vožtuvas, kuriuos sunaikinas atviras duris ir pateksite į savo psichiką. Šokite į vežimą ir, atsidūrę mažoje erdvėje, pradėkite daužyti sienas, kad išsilaisvintumėt.



Sekite baltą triušiuką, surankiokite visus daiktus, kol susidursite su monstru. Atsidūrę laboratorijoje, susiraskite greito tranzito kelmą ir važiuokite pas „Ford Cruller", kad gautumėt „Marksmanship Learner's Permit", tada grįžkite pas Sasha.

Sekite instrukcijas ir pradėkite mokytis naudoti „Psi Blasts". Užrakinkite taikinius ir spauskite „Psi Power" klavišą, prie kurio yra nurodyta „Psi Blast" galia. Su kameros valdymo klavišais galite keisti užrakintus taikinius.

Pasieksite tašką, kur reikia iššaudyti 1,000 cenzorių, kad gaunę, keliausite į kovą su bosu.

Didžiulio ir pikto cenzoriaus iškart pažeisti negalite. Turite sunaikinti vožtuvus kiekvieno kubo paviršiaus centre. Po to galite pradėti kenkti monstrui. Užrakinkite taikinį ir šaudykite, patys šokinėdami ir slankiodami į šonus, kad išvengtumėte atakų.

Pastaba: grįžus pas Sasha — kadangi dabar negalite surinkti voratinklių, nes reikia specialaus įtaiso — geriau palaukti iki 40 ar aukštesnio rango, kai turėsite „Chain Blast" patobulinimą, ir tuomet sugrįžti susirinkti voratinklių.

Brain Tumbler Experiment 2

Sekite tuo pačiu keliu, kaip ir prieš tai. Šį kartą susitikę su monstru, nušaukite jį. Toliau kilkite spygliuotu vynmedžiu ant krašto. Nukaukite cenzorius, tada — dvigubas šuolis ant kito krašto. Toliau vėl nukrisite. Ieškokite horizontalaus vamzdžio, siūbuokite ir šokite ant kito, tada — ant vynmedžio. Atsistokite taip, kad būtumėte priešais ilgą, ploną stalagmitą. Siūbuokite ant jo, tada lipkite ant viršaus ir aplink iki kitos pusės. Šokite, kad pagautumėte dar vieną medį ir siūbuokite ant krašto. Šokite ant kito medžio, siūbuokite ant didžiulio vynmedžiu padengto stalagmito, šliaužkite ir šokite ant didžiulio krašto.

Toliau sekite triušį. Atkeliausite iki animacijos scenos, tuomet eikite į didelį kambarį, supantį spygliuotą bokštą. Pradėkite juo lipti, kol bus užblokuotas kelias. Tuomet Sasha jus ištrauks ir lieps eiti išmokti letivacijos iš Milos.

5. MILLA'S DANCE PARTY

Turėtumėte būti pasiekę 20 rangą ir sugebėti išmokti naują „Psi" galią. Eikite į „Cruller's Sanctuary" ir išmokite „Telekinesis". Palikite laboratoriją ir grįžkite į pagrindinį namelį. Eikite į stovyklos parduotuvę ir nusipirkite „Dousing Rod". Jei dar neturite pakankamai strėlių („arrowheads"), paieškokite jų aplink.

Paimkite „Dousing rod" ir kruopščiai apieškokite visą stovyklą, kol rasite 1200 strėlių. Vertėtų nusipirkti tiek „Cobweb Duster" (voratinklių surinkėja), tiek „Mental Magnet", kuris pritrauks visus gyvybės papildymus ir kitus dalykus, kuriuos barsto priešai ir naikinami pastatai.

Kai turėsite abu daiktus, eikite į paplūdimio teritoriją ir ieškokite „admirolo" valties namelyje. Pakalbėkite su juo ir gausite kanoją. Šokite ant jos, stovėkite ant vidurinės sėdynės ir spauskite panaudojimo mygtuką. Plaukite iki platformos, kur vyksta levitacijos pamoka, prisišvartuokite prie vieno iš dokų ir automatiškai užlipsite ant platformos. Po animacijos scenos pakalbėkite su Mila ir galėsite pradėti mokytis levitacijos.

The Lounge

Sekite Milos nurodymus, kaip pasidaryti Levitacijos rutulį ir su juo peršokti pirmą tarpą. Tada pašokite ir sklęskite (naudokite užrakinimo mygtuką ore) pro žiedus. Nusileidę eikite ant kilimo rampos, o tada į didelį dubens formos kambarį. Ridenkite kamuolį po kambarį ir įgaukite greitį, kurio reikia, kad prašoktumėte pro

žiedus. Toliau šokite ant artimiausios žiedo platformos ir sklęskite žemyn pro žiedus ant taikinio platformos, kuri nuneš viršun. Šokite ant platformos, kuri yra vėjo srovėje ir pažiūrėkite į ventiliatorių. Šokite pavėjui ir nuskriskite prie kopėčių. Jomis pasieksite iššaunamą vamzdį, kuris jus išmes ant platformų, ir nuo jų šokite ant sklandančios gėlės platformos. Kilkite ja viršun ir šokite link balkono. Bėkite aplink, tada čiuožkite turėklu, priversiančiu žiedus suktis. Tuomet nusileiskite kita gėlės platforma, ant kurios ir galėsite užšokti bei nuvažiuoti viršun.

Šokite ant didelės centrinės platformos. Nušokite ar nuskriskite iki durų, trenkite į jas. Tada dubens kambaryje įsibėgėkite link tvoros. Lipkite ja ir šokite ant centrinės platformos. Peršokite per spyglius ir lipkite stulpu iki kitos gėlės.

Nuo čia šokite ant besisukančios platformos ir skriskite ja, peršokdami per užtvarą kambario centre. Tada šokite ant kiek aukštesnės gėlės, tada link spyruoklės ir aukščiausios gėlės prie durų. Trenkite į duris ir pasiruoškite lenktynėms.

The Race

Tikslas yra paprastas — nugalėti Bobby Zilch levitacinėse lenktynėse. Rankioti nieko nereikia, tad susitelkite ties lenktynėmis ir venkite kliūčių. Jei pralaimėsite, galėsite kartoti, kiek norite. Trasoje yra išdėlioti pagreitėjimo vartai, tad stenkitės naudotis jais. ž Pradėję lenktynes, būtinai pasinaudokite pirmais vartais, o tuomet judėkite į kairę, kad patektumėt į ilgą vamzdį. Antroje lenktynių pusėje, nors ir sunkiau, vis tik geriau yra lėkti ant žemė, o ne vamzdžiuose (taip bent jau orientuositės, kurioje vietoje yra jūsų varžovas).

The Party

Laimėję lenktynes, turite rasti Mila kambario viršuje. Kad ją pasiektumėt, reikia sklandyti nuo vienos burbulų srovės iki kitos. Nuo platformos, iš kur ateisite, burbulų anga yra dešinėje, o kita kiek kairiau. Nusigaukite pro angų rinkinį iki jungiklio platformos ir įjunkite didžiulį ventiliatorių — teks vėl priversti suktis žiedus. Lengviau yra pakilti virš žiedo, o po to į jį įkristi, naudojantis levitacijos balionu. Kai įsisuks trys žiedai, atsivers durys. Pasibaigus pamokai, nuplaukite valtele iki valčių namelio prieplaukos.

6. SASHA‘S SHOOTING GALLERY II

Brain Tumbler Experiment 2

Pakalbėkite su Sasha ir vėl įeikite į „Brain Tumbler Experiment“. Pasiekę bokštą, lipkite vynmedžiu, kol pasieksite sugedusios mėsos užtvarą, kuri prieš tai jus sustabdė. Trenkite į ją ir pakilkite jos dujomis, kad patektumėte į bokštą. Po scenos panaudokite šiukšlių vamzdį ir kriskite paskui Dogeno smegenis. Pradėsite kovą su tanku.

Užrakinkite taikinį ant tanko ir venkite jo šūvių, kol jis atsistos piestu, tuomet šaudykite ar trankykite jį, kol apsivers ir vėl atsistos į pirminę padėtį. Kai tai atsitiks, vėl slėpkitės už kolonų, vengdami jo atakų. Nugalėjus tanką, reikia kautis su pačiomis smegenimis. Pasidarykite levitacijos kamuolį ir venkite granatų bei lazerio spindulio. Kai spindulys sulėtės, greitai ridenkite kamuolį ir atlikite bombos judesį — pašokite virš smegenų ir spauskite atakos mygtuką. Turėtų užtekti kelių tokių smūgių.

Keliaukite į paplūdimį, kur susitiksite su Lili.

7. LUNGFISHOPOLIS

Sekite instrukcijas iš Fordo ir keliaukite į povandeninį laivą, kuris nugabens į oro burbulą ežero dugne. Atkreipkite dėmesį į geltonas dėžes — jose yra pilna vinių. Lipkite uola, kol pasieksite varpo bokštą. Turėsite sugriauti keletą koralų sienų. Šokite ant virvės, kad paskambintumėte varpu ir iškviestumėte bosą kovai.

Didžiulė žuvis-mutantas siurbs daiktus iš burbulo arba išpūs juos atgal. Kai ji pradės siurbti, daužykite dėžes su vinimis — taip sužeisite monstrą. Padarius tai kelis kartus, žuvis pradės stumti balioną. Teks pavargti, bandant jame išsilaikyti.

Sunku tiksliai papasakoti kelią ir šuolius, kuriuo reikia keliauti. Viskas vyksta labai greitai, negalite valdyti kameros, vaizdą matote iš labai toli. Tiesiog laikykitės burbulo centre, judėkite ta kryptimi, kuria juda burbulas, ir ieškokite galimo kelio. Šokinėkite, siūbuokite ir laipiokite, kur atrodo tinkamos vietos. Levitacijos naudoti nereikia, tikrai užteks paprastų ar dvigubų šuolių. Sustojus burbului, pakartokite ankstesnę kovos taktiką su žuvim, tuomet burbulas vėl pajudės.

Kai burbulas sustos antrą kartą, teks kitaip kautis su žuvimi. Atkreipkite dėmesį į aplink išmėtytas geldeles. Stokitės šalia vienos iš jų ir palaukite, kol žuvis mostels savo antena į jus, tuomet atšokite atgal. Geldelė pagaus anteną ir užsidarys, tuomet turite staigiai pribėgti prie žuvies ir ją pridaužyti. Turėtų užtekti trijų tokių raundų.

Po kovos pasiimkite „Psycho-Portal“ ir panaudokite prieš žuvį.



Atsidursite Longfishopolis mieste. Tampate gigantu Gaggalor, judate lėtai ir negalite naudoti levitacijos. Reikia daužyti visus pastatus, išskyrus dangoraižius, ant kurių galite lipti. Užlipkite ant šalia esančio dangoraižio ir paimkite projekcijos lygio padidinimą. Tęskite, kol sutiksite kovotojus už laisvę. Sudaužykite pastatą su šauktukais ir gausite skydo galią, kuri labai padės šiame mieste.

Eikite kaire miesto dalimi, kol kariai paleis tankus. Panaudokite skydą, kai jie šauna, ir vėliau išsprogdinkite juos arba, jei turite nematomumo galią, praeikite link jų nematomas ir trenkite į juos.

Eikite pro didelį tunelį į kalėjimą. Tunelyje užsidėkite skydą — lazeriai susprogs. Kalėjimo teritorijoje sunaikinkite pastatus. Kai grįšite į miestą, teks susidurti su elektros spinduliais. Užsidenkite skydu ir laikykite jį, kol patrankos pačios susprogdins save nuo atspindėto spindulio.

Prieš užtvanką kariai pastatys galingą patranką. Užsidenkite skydu, kai tik patranka į jus nusitaiko, ir taip judėkite link jos, o kai pasieksite ją, tiesiog trenkite. Jei reikia, galite sugrįžti į miestą ir pasirankioti, ką praleidote. Tuomet užšokite ant oro baliono ir tarsi nuo tramplino šokite į viršų ant krano virš užtvankos. Nusigaukite į kitą pusę ir nukriskite ant užtvankos viršaus.

Sunaikinkite laivus, šaudydami į juos — čia negalite lysti į vandenį. Toliau eikite daužydami pastatus, kol pasieksite išsišakojimą. Eikite dešiniuoju keliu ir nukaukite laivus. Pasiekę tiltą, eikite virve, kol pasieksite projekcijos lygio padidintoją. Grįžkite į išsišakojimą ir eikite kairiuoju keliu. Čiuožkite bėgiu pro tunelį, kuriuo atsidursite dangoraižių saloje.

Čia jums reikės nukauti lėktuvus. Užlipkite ant vieno iš dangoraižių viršūnės. Kai priartėsite prie viršūnės, stebėkite, kad aplink nebūtų lėktuvų. Viršuje užrakinkite taikinį ant lėktuvo ir vieną po kito juos nukaukite. Tada atidžiai apžiūrėkite salą ir paieškokite gėrybių. Kai tai padarysite, stokitės veidu į vandenį ir eikite dešinėn pro laivą link miesto dalies, kurią apvažiavote bėgiu. Susirankioję viską, grįžkite į dangoraižių salą ir eikite į kitą galą. Šokinėkite laivais iki Kochamara salos ir pasiruoškite kovai su bosu.

Kovojant prieš Kochamara, „psi“ šūviai nepadės. Ginklas čia yra jūsų skydas. Kochamara turi keturias atakas, kurių kiekvieną lydi ilgas, ištęstas šūkis su pauze prieš pačią ataką:

„Mighty… Ram“ — iš oro lekia link jūsų ir trenkia;

„Deadly… Triangle Beam“ — energijos spindulio šūvis iš oro;

„Mighty Ram… Ground Version“ — tas pat, kaip iš oro, tik ant žemės;

„Overly Intricate… Combination“ — muštynių smūgiai ant žemės;

„Hard to avoid… Area Attack“ — energijos šūvis ant žemės.

Išvengti pirmosios atakos, bandykite bėgiodami. Nuo antrosios atakos prisidenkite skydu, ir spindulys kals bosui atgal, jį pažeisdamas. Nuo trečiosios ir ketvirtosios taip pat bėgiokite. Na, o prieš penktąją užsidėkite skydą, o jai pasibaigus, bosas kurį laiką bus bejėgis, ir tuomet jį galite pritrankyti. Naudodami šią taktiką, tikrai nudėsite bosą. Kai tai įvyks, lipkite į radijo bokštą, kur prasidės animacija, po kurios atsidursite „Thorney Towers Home for the Disturbed“ pakrantėje.

8. MILKMAN CONSPIRACY

Linda duos jums žuvies skeletą, kuriuo galėsite ją išsikviesti, kai norėsite grįžti ežeru į krantą. Rekomenduotume tai daryti tik atvirkščiu variantu — iš kranto keliauti į salą, nes grįžti į stovyklą galima daug paprasčiau, tiesiog pasinaudojus bekonu ir pasakius profesoriui, kad norite persigrupuoti štabe. Atgal į bet kurią vietą galite grįžti per „Collective Unconscious“.

Pirmiausia turite užlipti uola prie prieglaudos vartų. Šokite ant atbrailos su Lili apyranke, tuomet lipkite kopėčiomis ir stebėkite sceną su Boyd. Jei iki šiol nebūsite spėję gauti „Cobweb Duster“ ir padegimo (pirokinezės) „Psi Galios“, profesorius jums lieps tai padaryti. Be šių dviejų dalykų kito lygio nepereisite, tad turite grįžti į pagrindinę stovyklą ir įsigyti šiuos du dalykus.

Su padegimo „Psi Galia“ viskas aišku — tiesiog nueikite pas profesorių ir, jei turėsite pakankamą rangą, gausite galią. „Cobweb Duster“ kainuoja pakankamai brangiai, net 800 strėlių antgalių. Galbūt jums pavyko tiek susirinkti, keliaujant iki šiol, o jei ne — teks paieškoti apylinkėse. Būtinai nusipirkite „Dousing Rod“, nes jo pagalba galėsite rasti giliau užkastas vertingesnes strėlytes. Jis veikia kaip metalo ieškiklis — kuo arčiau esate, tuo dažniau pypsi. Priartėjus prie tokios vietos, reikia staigiai spaudinėti panaudojimo mygtuką ir ištraukti antgalį iš žemės. Pradžioje tai yra labai nepatogu, tačiau būtina priprasti, norint pakankamai greitai susirinkti reikiamą sumą antgalių ir nusipirkti „Duster“. Turėdami galią ir voratinklių nuėmėją, galite keliauti atgal į salą ir ten šokti į Boyd sąmonę, kuri nukels jus į patį įmantriausią ir keisčiausią lygį žaidime…

The Neighbourhood

Po animacijos scenos atsidarykite šaldytuvą ir paimkite aiškiaregystės „Psi galią“. Panaudokite ją ant Boydo, sužinosite kad Milkman yra negyvas ir galėsite išeiti lauk pro duris. Šio susukto ir keisto rajono esmė yra „užsimaskavę“ agentai. Kiekviena jų grupė yra apsupta geltonos linijos. Kad praeitumėte pro šią liniją, turite turėti tokį patį daiktą, kaip agentai.

Kiekvieną namą šioje apylinkėje galima apieškoti ir rasti naudingų dalykų. Jie būna ant stogo, viduje ir galiniame kieme. Namų viduje nebijokite padaužyti daiktų ir pastumdyti baldų, nes jie gali slėpti piešinukus, o daiktuose taip pat būna naudingų dalykų. Nepamirškite ir šaldytuvų.

Šalia antrojo namo, gatvėje, yra juodas automobilis su palydovine lėkšte ant stogo. Bagažinėje yra Stop ženklas — tai jūsų pirmas „užsimaskavimo“ ženklas. Tikrinkite kiekvieną tokį rastą automobilį, nes juose būna antgalių, o aplink — tamsių piešinukų. Pasiimkite ženklą į rankas ir eikite, kur dirba kelio darbuotojai. Šokinėkite per sulūžusį kelią.

Toliau šonu apeikite telefonistą ir kirpėjus. Stovėdami prie telefonisto, apsisukite ir galėsite peršokti į kitą šiuo metu šonu kabančią gatvę (patogiau bus su levitacijos balionu). Nebijokite, gatvės atsivers į normalią padėtį, kai peršoksite. Antrame šios gatvės name yra gyvatvorių žirklės. Kol kas galite negrįžti pas žirklininkus, nebent norite paimti kortelę lagaminui. Apeikite šonu vamzdynų darbuotojus. Kol kas neikite į kapines, o šokite ant ki-



tos gatvės. Praeikite pro laistytoją ir užsukite į sodą dešinėje. Eikite pro mažus vartelius, galite paimti varnos plunksną. Tuomet grįžkite atgal, tačiau neikite pro vartelius, o per juos peršokite — tuomet centriniai vartai liks atviri (gan „sukta“ vieta, galima atspėti, tik žiūrint pro varnos akis). Eikite pro centrinius vartus ir pasiimkite gėlę priedangai kapinėms. Kol kas negrįžkite į kapines, o tęskite kelionę šia gatve iki pašto. Atsistoję kiek atokiau nuo skaitmeninės spynos prie durų, spauskite panaudojimo mygtuką ir suveskite bet kokius skaičius, tuomet pasitraukite atgal. Kai agentas išeis patikrinti, kas čia vyksta, panaudokite aiškiaregystės galią ir pamatysite, kuriuos skaičius reikia spausti. Tuomet dar kartą panaudokite spyną ir surinkite reikiamus skaičius (kodas atsitiktinis).

Su „Cobweb Duster“ nuimkite voratinklį ir eikite į saugyklą. Čia visiškai tamsu, tad panaudokite aiškiaregystę prieš kameras ir matysite, kur eiti. Nusigaukite į kambario galą ir ten rasite kanalizacijos pompą. Pasiėmę ją, eikite lauk iš kambario ir iš pašto ofiso. Kieme jus užpuls košmaras. Jį nukauti gan paprasta. Reikia šaudyti į jį, kol atimsite gyvybę, tuomet jis išspjaus keletą bombų, kurių vieną reikia su telekineze įmesti atgal jam į burną, ir viskas.

Pasiimkite į rankas pompą ir eikite pas kanalizacijos darbuotojus. Įšokite į šulinį ir atsidursite prie knygų saugyklos, prieš kurią malasi samdomi žudikai.

Book Depository

Pasiimkite ginklą, kurį gavote iš Boyd ir pasiruoškite skydą. Eikite į aptvertą vietovę ir, kai į jus nusitaikys snaiperis iš pastato, užsidėkite skydą. Taip praėję teritoriją, su „Duster“ nuimkite voratinklį ir įeikite vidun. Lipkite laiptais, kur prasidės scena. Po jos paimkite šalmą ir panaudokite aiškiaregystę, kad sužinotumėt, kur yra Milkman slaptavietė.

Po animacijos scenos atsiliepkite telefonu — gausite paskutinį daiktą apsimetimui. Grįžkite per teritoriją, pasiimkite į rankas telefono ragelį ir eikite link telefono stulpo.

The Milkman

Susikausite su dar vienu košmaru. Tada lipkite stulpu ir čiuožkite laidais. Turėsite peršokti per kitus stulpus. Nukeliavę prie namo, turite pasiruošti nematomumo („invisibility“) galią. Jei jos dar neturite, reikia susirinkti pakankamai piešinių ir, persikėlus į realų pasaulį, gauti šią galią iš profesoriaus. Panaudoję nematomumo galią, trinktelkite į duris, palaukite, kol mergaitė išlįs, tuomet peršokite per ją, ir prasidės scena.

Susitiksite su dar vienu bosu — Den Mother. Ji mėto du daiktus — sprogstamas sausainių dėžutes ir adatas. Dėžučių lengva išvengti, o štai adatos skausmingai kenkia sveikatai, bet nuo jų galite apsisaugoti skydu ar nematomumu. Pakenkti „mamytei“ galite dviem būdais — šaudydami iš savo „psi“ atakos arba su telekineze paleisdami sausainių dėžutes atgal į ją. Antrasis variantas, nors ir sudėtingesnis, bet daug efektyvesnis. Užteks dviejų sėkmingų pataikymų, ir prasidės antra kovos fazė. Čia „Mother“ išjungs šviesą, tačiau paliks mezginį. Jį paėmę ir panaudoję aiškiaregystę, galėsite matyti pro bosės akis. Nors tai dar labiau sudėtinga, turite lygiai taip pat tęsti jos apšaudymą ar apmėtymą dėžėmis.

Nugalėjus bosę, ateis galas visai Milkman paslapčiai.

9. GLORIA'S THEATER

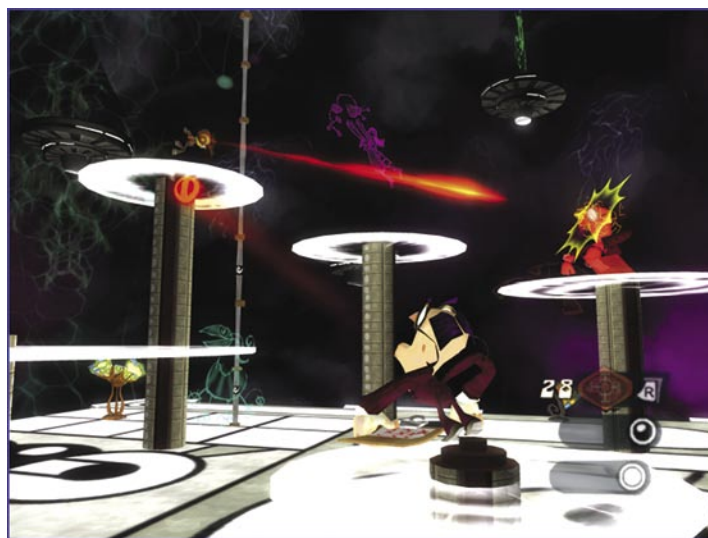
Grįžtate į realų pasaulį, kur prieglaudos vartai jau atsivėrę. Patekę į vidų, apsižiūrėkite ir surankiokite naudingus dalykus (rasite vaikų smegenų, kurias taip pat reikia surinkti bei grąžinti Fordui, už tai jis padidins jūsų sveikatos maksimumą).

Trenkite į nuolaužas fontano dešinėje, ir atsivers šoninis praėjimas. Nukeliausite pas Gloriją. Čia galite pabandyti paimti iš jos trofėjų ir pamatysite sceną. Tuomet ant jos panaudokite psicho-portalą ir pradėsite jos sapnų lygį.

The Stage

Po animacijos scenos eikite į užkulisius, rampa aukštyn, nuimkite voratinklį ir judėkite koridoriumi iki galo. Tuomet įjunkite nematomumą ir pateksite į Bonita persirengimo kambarį. Pakalbėkite su ja, kol ji sutiks išeiti į sceną, kai uždegsite žvakę.

Grįžkite prie šoninių durų į saugyklą. Šokinėkite ir kabarokitės aukštyn, tada virve pereikite ant platformos, kur ir yra žvakė. Grįžkite į sceną ir lipkite kopėčiomis aukštyn, kur yra apšvietimo aparatas. Įstatykite ten žvakę, su pirokineze ją uždekite.



Po animacijos scenos teks sunki užduotis — pavaidinti režisierių. Pakalbėkite su Becky, tada lipkite pas kritiką Jasper ir, pakalbėję su juo, gausite pjesę „Knight of Joy“. Nuneškite ją Becky. Dabar turite praeiti pro suktą galvosūkį, derindami scenas su apšvietimu ir pjesėmis. Pirmoje scenoje (žemės aplinka) nieko nepadarysite, tad keliaukite pro žybsintį portalą ant scenos. Čia dekoracijos pasikeis į antrą rinkinį su bangelėmis dešiniame šone ir aukštu skardžiu. Dabar turite pakeisti scenos nuotaiką. Užlipkite prie apšvietimo aparato ir trinktelkite. Pasikeitus nuotaikai į tamsią, prie skardžio atsiras drakonas, o aktoriai taps piktais, jums norinčiais pakenkti priešais. Patogiau yra juos sunaikinti, kas sukelia dar ir žiūrovų juoką :). Kai pasiruošite, išsitraukite garsiakalbį ir pasirinkite „pakartoti Knight of Joy“. Riteris pralėks ir nudės drakoną, o iš jo griuvenų susidarys laiptai, kuriais galite pakilti į viršų ir pasiimti scenarijų „The Day the Mail Boat Finally Came“. Nuneškite jį Becky, tuomet po scenos šokite į valtelę ir „nuplauksite“ į kitą dekoracijų rinkinį. Čia pasiimkite „Godbye Hagatha Home“ scenarijų. Žybsinčiais portalais grįžkite į pačią pirmą sceną ir paleiskite (tamsioje nuotaikoje) „goodbye hagatha home“ scenarijų. Nusileis oro balionas, ir tuomet panaudokite stulpus, jais užsikabarokite ant konstrukcijos viršaus ir įšokite į balioną kairėje.

The Catwalks

Labai daug šokinėjimo ir siūbavimo platformomis. Dažnai išsisaugokite, nes užkrovimo vietų nukritus yra nemažai. Keliose vietose Phantom bandys numesti ant jūsų maišus — galite tai nuspėti, kai išvysite ryškią žalią šviesą. Tuomet įsijunkite nematomumą ir išvengsite atakos. Sutikę Phantom, paimkite žvakę ir nuneškite ją prie prožektoriaus šone, uždekite ją, ir Phantom pabėgs. Tuomet su balionu peršokite paskutinį tarpą ir pateksite į kovą su kritiku.

Iškart bėkite į scenos galą ir paimkite tris žvakes. Tuomet grįžkite ir šokite su balionu ant sklendžiančių muzikinių natų. Vengdami kritiko šūvių, kilkite viršun ant tiltelio. Atsidūrę ten, sudėliokite žvakes kiekviename iš trijų prožektorių ir tuomet vieną padekite. Kritikas nukris ant scenos, o tada galite į jį šaudyti arba pats nušokęs žemyn pridaužyti. Tai pakartoti turėsite mažiausiai tris kartus.

Po kovos ir animacijos, pasiimkite Glorijos trofėjų ir eikite į prieglaudos kiemą.

10. WATERLOO WORLD

Patekę į kiemą ir surankioję visus naudingus dalykus (kad paimtumėt Milka smegenis iš krepšio, reikia įsijungti nematomumą), eikite pakalbėti su Fredu–Napoleonu ir panaudokite psycho–portalą.

Atsidūrę kambaryje su apvaliu stalo žaidimu, pakalbėkite su Fredu ir po scenos šokite į stalo vidų — pateksite ant stalo žaidimo lentos. Joje galite keliauti dviem dydžiais. Pirmiausia būsite didelis, o norint sumažėti, reikia pažiūrėti į kokį nors pastatą, kad šis pasižymėtų, ir spausti panaudojimo klavišą. Tuomet tapsite mažas ir galėsite vaikščioti po teritoriją bei atlikti reikiamus veiksmus. Kol būsite mažas, turėsite

kovoti su cenzoriais bei patrankomis. Patrankų negalima nušauti, jas, panaudojant telekinezę, reikia įmesti į vandenį. Norint judinti iškviestas figūras, reikės vėl grįžti į didelį pavidalą, tada nueiti prie kurio nors kamščio ir į jį trenkti. Kai kamštis iššaus, jums reikės su savo oro burbulu šokti ant srovės, tuomet tapsite didelis.

Taigi pradedame kovą. Pirmiausia jums reikia rasti dailidę, kad šis sutaisytų tiltą. Pasižiūrėkite į namelį su šauktukais ir įrankių ženklu ir, paspaudę naudojimo mygtuką, sumažėkite. Pasibelskite į duris ir sužinosite, kad norint iškviesti dailidę, reikia atsikratyti vagimi ant stogo. Eikite prie greta esančio valstiečio namelio (su šauktukais ir valstiečio ženklu). Pabelskite į duris ir sužinosite, kad valstietis neišeis kautis, nes, jo manymu, Fredui jis nerūpi. Užeikite už namo ir lipkite kopėčiomis ant stogo. Nuo kamino perskriskite ant giljotinos platformos. Tapkite nematomas ir praeikite pro giljotiną, o tada, pasinaudodami virve, lipkite ant namo. Nukaukite didelį cenzorių, tada šokite ant žemės ir vėl pakalbėkite su dailide.

Kai jis išeis, eikite prie kamščio ir, pakilę į orą, tapkite didelis. Tuomet su telekineze perkelkite dailidės figūrą prie tilto, jis jį pataisys. Išlipkite kopėčiomis iš žaidimo ir pakalbėkite su Fredu, kuris duos laiškelį valstiečiui. Kol būsite viršuje, kambaryje, pasižiūrėkite į židinį ir su telekineze pasiimkite monetą.

Grįžkite į žaidimą, sumažėkite prie valstiečio namelio, tuomet, kai jis išeis, padidėkite ir perkelkite jo figūrą šalia Napoleono kario. Naudodami telekinezę, numeskite šalin druskinę, kuri blokuoja tiltą. Perkelkite dailidę prie šio tilto. Tuomet atsidurkite prie antrojo valstiečio namelio ir sumažėkite. Jis išlįs kautis tik tada, kai jam sumokėsite, tad panaudokite monetą. Vėl padidėkite ir pastatykite valstietį prie kario.

Pasirodžius dar vienam kariui, eikite pakalbėti su trečiu valstiečiu. Jam reikia ginklo, kuris yra pilies sargybiniame bokšte. Eikite prie kairiojo sargybinio bokšto, siūbuodami pakilkite į viršų, tuomet peršokite į kitą pusę. Tada atsargiai eikite prie krašto, ir Raz pasikabins rankomis už atbrailos. Judėkite dešinėn, kol pasieksite lentas apačioje. Šokite ant jų, tuomet virve nueikite link vėliavos stiebo. Šliaužkite stiebu aukštyn, tuomet apsukite vaizdą ir nusitaikykite, kad peršoktumėte ant namo stogo (reikia dvigubo šuolio). Nukovę cenzorius, įsijunkite levitacijos kamuolį. Tuomet gerai įsibėgėkite ir šokite link kito bokšto. Įsijunkite sklendimą, perskriskite bei pasikabinkite ant tinklo. Tarpe yra kablys, ant kurio Raz pasikabins ir galės suptis. Atrodo, įsisupus įmanoma nušokti link kito bokšto, tačiau kiek mes bandėme, nepavyko. Užlipkite tinklu, šokite ant atbrailos šone, nukovę cenzorius, nuimkite voratinklį ir šokite į bokšto vidų. Su pirokineze sudeginkite didelę šieno krūvą, ir rasite ginklą. Taip pat sudeginkite duris ir išeikite. Norėdami palengvinti sau gyvenimą, galite nueiti į pilį ir atsikratyti patrankų bei cenzorių. Grįžkite pas valstietį ir pakartokite visą nukovimo procedūrą.



Tuomet Napoleonas pakels tiltą ir kažką įmes tarp smagračio, kad jis užstrigtų. Reikia eiti į pilį ir išimti šį daiktą. Eikite dešine virve nuo vartų, tuomet perskriskite ant kitos virvės ir nueikite iki pagrindinės pilies. Eikite lanku į kairę pusę, kol prieisite kopėčias. Pašokite ir lipkite jomis, tuomet peršokite ant kitos platformos. Tada virvėmis pereikite ant kitos platformos. Paskutinis šuolis sudėtingas: reikia su balionu šokti link išsikišusio stulpo, įsijungti sklendimą ir, pasisukus šonu, nusklęsti iki kobros ašmenų. Virve eikite link ieties, peršokite per ją, nuskriskite iki patrankos bokštelio, o tada skriekite iki kito. Tada su telekineze išimkite dantračius blokuojantį daiktą.

Reikia perkelti riterį į pilį. Galite nueiti pakalbėti su riteriu, kuris yra restorane, kitapus upės. Jis alkanas ir nori sraigių. Sraigių ferma yra dešiniau nuo pilies. Eikite ten ir surinkite dešimt sraigių (jas galima gaudyti arba paimti su TK). Tuomet padidėkite ir perkelkite sraiges prie riterio namo. Pasirodžiusį riterį perkelkite į pilies centrą. Kova su Napoleonu baigta.

11. BLACK VELVETOPIA

Grįžkite į prieglaudos kiemą, pasiimkite iš Fredo paltą (antrąją kostiumo dalį, su kuriuo turite apgauti prie lifto stovintį veikėją). Laikas eiti pas Edgarą ir pasiimti daktaro Loboto portretą. Panaudokite portalą ir pateksite į psichodelinių spalvų kupiną dailininko pasaulį.

Running Against the Bull

Po visų animacijų ir pokalbio su šunimi–dailininku jums reikia nusipirkti rožės paveikslą ir nemokamai pasiimti arkos paveikslą. Pakabinkite rožės paveikslą ant kablio ir gausite rožę, tuomet pakabinkite arkos paveikslą ir galėsite išeiti į gatvę.

Esminė idėja šiame pasaulyje yra nusigauti pagrindine gatve į priekį „neužsiraunant“ ant buliaus El Odio, kuris su griausmu pralekia kas keletą sekundžių. Jei bulius jus patrenkia, grąžina į tą skersgatvį, nuo kurio bandėte keliauti pirmyn. Nusigauti gatve padės ir rožės: panaudokite ją prie langelių, iš kurių mojuoja moterų rankos, ir pateksite vidun, kol prabėgs bulius. Tai nėra būtina, tiesiog palengvina ilgesnius tarpus tarp skersgatvių.

Taigi išėję iš šuns–dailininko skersgatvio, palaukite, kol prašoks bulius, ir bėkite į pirmą skersgatvį, esantį pakeliui į viršų. Šokite ant stogo tentų viršun, ant briaunos, tuomet ja judėkite ant kito krašto anapus gatvės. Šokite ant balkono, tada nusileiskite į kitą gatvelę. Prie tvoros palaukite, kol vėl pralėks bulius.

Bėkite gatve pirmyn iki gatvelės su vartais. Galite stovėti čia, bulius jūsų „nenukals“. Kitapus vartų yra geltonas mygtukas, su TK meskite dėžę ir jį paspauskite — taip atversite vartus. Viršuje yra dar viena gatvelė, tačiau nėra vietos stovėjimui šalia tvoros, tad, kai tik bulius prabėgs, bėkite ir šokite ant jos. Eikite gatvele iki vartų ir, kaip anksčiau, atverkite juos. Gatvelė sukasi ir grįžta į pagrindinę gatvę, o kitapus yra pirmoji iš keturių kortų – Kryžių Dama. Išlindus rankai, kuri pagriebs kortą, šokite į paveikslą ir atsidursite ringe.

Šios kovos iš esmės visos vienodos. Priešas turi kokią nors specialią ataką, kurios galima išvengti, prisidengiant skydu ar skraidant. Pirmasis imtynininkas, tigras, turi staigaus puolimo ataką. Geriausia yra laikytis ant levitacijos kamuolio, vengti jo greitų atakų, o staigiai pasileidus prisidengti skydu. Tuomet, kai jis po puolimo sustos, pridaužykite jį ar atlikite bombos šuolį (kelių tokių užteks). Atiduokite kortą Edgarui, tada grįžkite pro tą patį paveikslą į gatvę.

Lipkite kopėčiomis šalia kortos ir šokite ant stulpo, nuslinkite į vidurį. Pradėkite siūbuoti ir paskaičiuokite taip, kad pataikytumėt ant dviejų vėliavėlių, o tada judėkite į gatvelę kairėje. Galite šokti į paveikslą su Širdžių dama, bet prieš tai pasikalbėkite su kitu dailininku–šunimi, sužinosite įdomių istorijų apie Edgarą ir jo nelaimę. Tuomet šokite ir pradėkite kovą su Drakonu.

Šis imtynininkas net lengvesnis nei pirmasis. Šokinėkite aplink jį, daužykite ir atlikite bombos atakas, o kai jis pasiruoš savo riksmo ataką, prisidenkite skydu. Po kovos vėl grąžinkite kortą Edgarui ir grįžkite į gatvę.

Jei turėsite gitaros piešinį, pakabinkite jį ir galėsite užlipti viršun, nusigauti į kitą pusę ir nuleisti kopėčias žemyn. Tada gatvėje šokite ant skersinio, po to — ant antro, palaukite, kol pralėks bulius, ir šokite žemyn į vamzdynus. Apačioje eikite pro voratinkliu padengtą tunelį. Lipkite viršun, pakalbėkite su dar vienu šunimi ir nupirkite paveikslus. Grįžkite į vamzdynus ir į antrą pagrindinį tunelį, nueikite iki galo prie vartų su jau žinomu geltonu mygtuku. Atverkite ir lipkite į kitą gatvelę. Viename jos gale yra kablys paveikslui, tad galite pakabinti vynmedžio paveikslą ir viršuje susi-

rinkti naudingų dalykų. Tuomet grįžkite pas trečiąjį šunį–dailininką ir gale šliaužkite stulpu viršun. Eikite kraštu iki kampo, tuomet peršokite ant priešingo krašto ir tęsite, kol išvysite kopėčias. Nusileiskite jomis, nuleiskite apatinę dalį. Nušokite ir įlįskite į Būgnų damos paveikslą.

Imtynininkas Erelis turi kritimo ataką, nuo kurios labai lengva apsisaugoti skydu. Pridaužykite imtynininką, tuomet, kai jis pakils, stebėkite šešėlį ir laukite, kol priartės, tada įsijunkite skydą. Bosas nukris ir apsvaigs, o tuomet dar daugiau jį pridaužysite. Vėl nueikite pas Edgarą ir grįžkite atgal.

Lipkite kopėčiomis, kurias nuleidote, ir šokite ant krašto, eikite aplink kampą ir šokinėkite bei siūbuokite iki gatvelės galo. Ant kablio pakabinkite lango paveikslą ir per jį nusigausite iki kitos gatvės dalies. Nusileiskite į gatvelę priešais, kur yra ketvirtas dailininkas ir paskutinė korta. Pakalbėkite su šunimi, užlipkite kopėčiomis pas Dingo (prieš paskutinę kovą su imtynininku). Pakalbėkite su Dingo ir gausite dar vieną sumaišties Psi galią. Grįžę meskite sumaišties bombą ant gatvės, kad bulius ant jos pataikytų, ir, kai tik tai padarysite, sakykite šuniui „Go boy“ — už tai gausite apdovanojimą. Tada šokite į paveikslą kovai su paskutiniu imtynininku.

Kobrai negalima pakenkti, nebent mesite į jį sumaišties granatą, ką ir padarykite. Kai tik jis apsvaigs, pritrankykite bosą. Kartokite tai, kol pribaigsite Kobrą, o tada grįžkite pas Edgarą su paskutine korta.



Edgar‘s Sanctuary

Lipkite kortų bokštu viršun ir pradėsite kovą su Edgaru–buliumi. Meskite sumaišties granatą priešais ir palaukite, kol bulius įbėgs į dūmus. Tuomet su telekineze griebkite artimiausią koridos ietį ir meskite į bulių. Sumetus keturias ietis, į kovą ateis Dingo/El Odio. Dabar jums reikia nukauti Dingo ir išsaugoti Edgaro gyvybę. Išimkite ietis iš buliaus nugaros ir meskite ant žemės. Tuomet palaukite, kol Dingo pradės pozuoti miniai ir meskite į jį sumaišties granatą. Kai dingo „taps“ buliumi, meskite į jį ietis. Jei kovos metu pasibaigs granatos, sudaužykite arenoje esančias rožes. Kol atakuosite Dingo, jis gali paleisti ietį į bulių, tuomet turite ją vėl išimti.



Po kovos grįšite į realų pasaulį ir Edgaras jums duos Loboto paveikslą – paskutinį elementą jūsų priedangai į liftą.

12. ASYLUM UPPER FLOORS

Pakalbėkite su Crispin prie lifto ir sužinosite, kaip reikia apsimesti, kad atrodytumėt kaip Loboto. Pasiimkite Glorijos trofėjų, Fredo kostiumą ir Edgaro duotą Loboto paveikslą, o tada liftu užkilkite į viršų.

Pateksite į kreivą ir suktą eilę koridorių ir šokinėjimo platformų, kuriomis kėblinkitės viršun. Be kritimų, rimti priešai čia yra pelės–kamikadzės, susisprogdinančios prie jūsų ir padarančios daug žalos. Nuo jų apsisaugoti galima skydu — jos sprogs šalia ir apsvaigins Razą, tačiau gyvybės nenuims. Taip pat jas galima iššauti, tačiau reikia žiūrėti, kad jos būtų pakankamai toli. Eikite į fojė pabaigą, laiptais viršun, dešinėn, per skylę grindyse ir paimsite smegenis. Grįžkite ir eikite, kol galėsite pasukti kairėn. Siūbuokite per skylę grindyse, tada kriskite lifto anga kairėje. Lipkite sugriuvusio aukšto dalimis ir čiuožkite virš plyšio. Lipkite šiukšlėmis į kitą aukštą. Lipkite laiptais, kurie pradės suktis, o tada pajusite, jog svirti pradeda visas pastatas. Eikite pro kambarius, sukite kairėn ir šokite ant išorinės sienos. Šokinėkite/sklęskite viršun, kol galėsite praeiti pro duris.

Eikite ir lipkite laiptais, pradėjus suktis, peršokite. Šokite nuo čiužinio pro skylę lubose. Dabar stovite ant sienos, o lubos yra kairėje. Keliaukite tiesiai, tuomet erdvėje su žalia mase šokinėkite ant tiltelių. Riekia nusigauti iki laiptų, kylančių į galo viršų. Skriskite iki platformos su stiebu, lipkite juo iki medinių kopėčių. Lipkite jomis, tuomet eikite virve, šokite ant aukštesnio krašto išorėje. Lipkite sienos kiaurymės tinklu viršun. Pasiekę viršų, šokite ant medinės platformos. Grįžkite kita puse ir sekite lenktu koridoriumi viršun. Pasiekę viršūnę, stokite ant mažo sugriuvusios sienos gabalo ir šokite į kitą aukštą. Turite atsirasti tarp dviejų kambarių su langais ir durimis. Vienos jų yra užremtos kėde iš vidaus, tad išimkite ją su TK. Eikite vidun, tuomet kilkite į viršų, pereikite link kito kambario ir įkriskite — pasiimsite smegenis. Grįžkite ir lipkite stiebu. Tuomet eikite virve ir čiuožkite išoriniu turėklu. Tada lipkite siena viršun, eikite palei pluoštą, kuris nuves link laiptų iki lifto, į Loboto laboratoriją.

Dr.Loboto’s Lab

Pasiekę laiptų viršų, pamatysite varną, kuri įjungia mygtuką ir priverčia jus nuslysti. Numeskite ją su TK arba, įsijungę nematomumą, praeikite. Lipkite kopėčiomis. Po animacijų išeikite iš laboratorijos ir eikite apskritu balkonu. Priešingoje pusėje yra laikoma Lili. Pakalbėkite su ja ir gausite gimtadienio tortą. Grįžkite į laboratoriją ir duokite tortą vėžliui, kad jis nueitų į kitą savo narvo pusę. Tuomet išimkite jį su TK ir grįžkite su juo pas Sheegor.

PERSPĖJIMAS: netrukus praeisite „Negrįžtamą Tašką“. Kai padėsite vėžliui įveikti Loboto, prasidės eilė animacijų, ir nebegalėsite grįžti į realų pasaulį, tad jei norite dar ką nors susirinkti iš naudingų daiktų, tai reikia padaryti dabar. Kai pasieksite Meat Circus lygį, galėsite vis dar juos iškeisti į apdovanojimus.

Kai būsite pasiruošę, eikite į Loboto laboratoriją ir su TK meskite vėžlio smegenis į tanką. Tuomet reikės išlaisvinti Lili, trenkiant ar šaunant į jos raiščius. Po animacijų susidursite su didžiuliu tanku.

Kovai reikalingos Telekinezė, Pirokinezė ir Skydas. Kova su tanku susideda iš kelių veiksmų:

1. Su TK meskite mažus akmenis į ratu skriejančius didelius, kad juos sudaužytumėt.
2. Eikite į tarpą arčiau medinės tvoros aplink tanką ir su pirokineze sudeginkite lentų gabalą.
3. Meskite pro tarpą mažą akmenį į patį tanką.

Atskriejus dideliam akmeniui link jūsų, panaudokite skydą ir apsisaugosite nuo jo. Prireiks kelių tokių pakartojimų, kad pramuštumėt tanke skylę ir baigtumėt kovą.

Po animacijų su telekineze paimkite savo smegenis ir meskite į tanką.

13. MEAT CIRCUS

Po animacijų atsidursite su Oly, šokite į karavaną. Praeikite pro jį ir atsidursite cirke iš mėsos. Visiška beprotybė. Oly ir zuikis įbėgs į vieną palapinę, sekite paskui. Prieš tai prie „ateities spėjiko“ galite išsikeisti visus likusius surinktus daiktus. Tuomet eikite į palapinę su geltona šviesa.

Pasiruoškite labai nervinančiam lygiui. Jums reikia apsaugoti Oly ir leisti jam susigauti zuikutį. Pradėsite apačioje, tad griebkite zuikutį su TK ir laikykite, kol Oly atkėblins (jis eina ŽIAURIAI lėtai :)). Jei išlįs iš mėsmalės padaras ir pradės mušti Oly, turėsite paleisti zuikį ir užmušti padarą, tuomet vėl paimti zuikį. Atėjęs iki zuikio, Oly nuskris su juo į viršų.

Lipkite kopėčiomis, tada šokite ant mažos platformos, o nuo jos — ant keistos didelės moters, kuri išmes jus aukštyn į viršų, ant mėsos gabalo, kur yra Oly. Nukaukite jį puolančius padarus, pagaukite su TK zuikį ir sulaukite, kol Oly jį pasiims ir vėl nuskris į viršų.

Kad jį sektumėte, šokite ant trapecijos šalia vieno mėsos gabalo krašto. Siūbuokite ir šokite ant kaulų, tada kaulais užsiūbuokite viršun ir peršokite ant mėsos platformos. Nuo jos galite nučiuožti ar nusklęsti iki kitos platformos su besisukančiu ratu–taikiniu šone. Stokite priešais taikinį ir palaukite, kol peilių metikas iškosės savo koją, tada pašokite. Kardas turi pataikyti į taikinį ir likti kabėti. Juo reikia pasinaudoti ir užkilti į viršų, tada siūbuojant peršokti ant mėsos platformos. Čia vėl apsaugokite Oly ir leiskite jam paimti zuikį. Jis dar kartą pakils į viršų.

Dabar šokinėkite su balionu per mažus mėsos gabalėlius iki didesnio gabalo su taikiniu. Vėl palaukite ir pašokite, kai peilių metikas paleis kardą. Reikia, kad kardas pataikytų į pačią taikinio apačią. Tuomet kabinkitės ant įsmigusio kardo, kilkite į viršų ir, nutaikę geriausią momentą, įsisiūbuokite ir peršokite ant mėsos platformos. Reikia atlikti dvigubą šuolį ir, verčiantis antrą kartą, pagauti geltoną balioną (float mygtukas). Tuomet turėtumėte nusklęsti iki platformos. Jei ir nepavyktų peršokti, o tik beveik priartėti prie platformos, turėtumėte nukristi ir atsidurti ant mėsos platformos, kurios šone yra virvė. Lipkite ant jos ir eikite iki platformos, kur yra Oly. Apginkite jį ir leiskite paimti zuikį. Jis dar kartą nuskris į viršų, tačiau jo ten jau niekas nebepuls. Tad neskubėdami galite pašokti su balionu ir nusklęsti link jo arba virve pereiti prie sienos ant briaunos ir užeiti ja iki Oly.



Tunnel of Love

Eikite į palapinę ir pasiruoškite greitam čiuožimui ir šokinėjimui. Viskas aišku, tik kartais gali būti sudėtinga. Greitį galite reguliuoti patys, tiesiog reikia spėti pašokti nepasibaigus turėklui. Čiuožimo pabaigoje rasite paskutinį teleportacijos kirminą, tad jei norite grįžti į kitus pasaulius ir susirinkti likusius naudingus daiktus, kai pasiruošite, eikite pro duris kovai su bosais.

KOVA SU MĖSININKU NR. 1

Pasiruoškite skydą ir levitaciją. Skydas apsaugos nuo bet kokių mėsininko atakų. Vienos iš atakų metu mėsininko kirvis įsmigs į žemę, tada staigiai lipkite jo ranka ar sklęskite ir trenkite į galvą. Kai jis atsikels, vėl bėkite ir skydu prisidenkite nuo atakų. Kad jo atsikratytumėte, reikės trinktelti į galvą dar du kartus.

The Big Top

Paskutinis visų šokinėjimo ir siūbavimo įgūdžių išbadymas. Išties labai sunki ir daug nervų reikalaujanti vieta. Nebijokite kristi į vandenį, nes neprarasite gyvybės, o tik atsidursite paskutinėje platformų atkarpoje, kurią „užskaitys“ piktasis tėvelis.

Pradėkite lipti kopėčiomis, tuomet siūbuokite per skersinius link tramplino, juo pašokite ir pagaukite besisukantį kardą. Siūbuokite ir peršokite ant nedidelės mėsos platformos, tada virve eikite link tėvo. Jis pradės į jus leisti atakas. Jie nedaro daug žalos, tad nesivarginkite šokinėdami ar vengdami jų (ypač jei turite galimybių atsistatyti sveikatą).

Šokinėkite tramplinu, kol pasieksite trapeciją. Tada siūbuokite ja ir peršokite link platformos su dviem stulpais ir virvėmis tarp jų (pirmasis „išsaugojimo“, nukritus į vandenį, taškas). Lipkite virvėmis ir toliau eikite virve link tėvo. Kad išvengtumėte jo atakų, galite užsidėti nematomumą. Nukeliaukite virvėmis link kabančių ir degančių tvoros dalių. Tai labai sunki vieta, turbūt sunkiausia iš visos šios sekos. Šokite ant pirmos tvoros, lipkite iki viršaus, tada — iki šono. Kad būtų lengviau, stenkitės peršokti ant kitos tvoros vidinės dalies. Naudokite dvigubą šuolį ir sklendimą. Nuo antros tvoros šono, po ugnimi, atlikite dvigubą šuolį ir sklendimą į šoną bei atgal, kad pasigautumėte išorinę trečiosios tvoros dalį. Tuomet judėkite ja iki krašto ir nesunkiai peršoksite ant kitos tvoros. Lipkite ja, išvengdami ugnies, ir peršokite ant paskutinės tvoros. Nuo jos šokite ant mėsos gabalo (antrasis „išsaugojimo“, nukritus į vandenį, taškas).

Įsijunkite levitacijos kamuolį, tada su juo įšokite į pirmą ugnies žiedą. Įsijunkite sklendimą ir kilkite burbulais į viršų. Pasiekę burbulų viršūnę, sklęskite į priekį link kito žiedo, o tada link trečio. Prieš paskutinį žiedą, už kurio stovi tėvas, įsijunkite nematomumą, tada jis neatakuos, o jūs galėsite ramiai nusklęsti ant nedidelės jo platformos.

Greitai siūbuokite platformomis tarp kirvių (nereikia bandyti laukti, kol jie tinkamai atsistos — sugaišite per daug laiko). Tada virve eikite ant platformos su labai išlenktomis kopėčiomis. Šokite ir sklęskite tiesiai ant kopėčių gabalo, tada lipkite jomis, kol pasieksite galą.

KOVA SU MĖSININKU NR. 2

Dabar mėsininkas dega, tad negalėsite bėgti jo rankomis. Norint jam pakenkti, reikia su telekineze į jo kojas paleisti jūsų tėvo numestus degančius vėzdus. Pataikius į mėsininko koją, jis suklups, tada staigiai prišokite ir pridaužykite jo galvą. Vėl gi, tai reiks pakartoti tris kartus.

Po animacijos scenos turėsite susikauti su paskutiniu bosu – mėsininko ir tėvo junginiu. Tikrasis Raz tėvas bus davęs galią, kuri leidžia pasidaryti didelį degantį Raz kūną. Ji tęsiasi trumpai, o vėliau pasikrauna. Taigi, kol būsite dideliame kūne, tiesiog pridaužykite bosą, o kai galia pasibaigs, bėkite ir su skydu denkitės nuo boso atakų. Stebėkite ikoną kampe ir, kai ji užsikraus, vėl gausite ugninį kūną ir galėsite pridaužyti priešą.

PAGALIAU! Žaidimo pabaiga. Stebėkite scenas ir kūrėjų sąrašą, kurio gale parodomos įgarsintojų nuotraukos.



SMS FUN



BLACK EYED PEAS

Don't Lie	dontlie
Don't Phunk	dontphunk
Let's Get It	letsget



EMINEM

Mockingbird	mockingb
Ass Like That	assliket
Like Toy Soldiers	liketoy

MELODIJOS

1. Monofoninės melodijos: rašyk SMS: pcm dragostea
Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX
SIEMENS telefonams: pcms dragostea
Polifoninės melodijos: rašyk SMS: pcp dragostea
Nusiųsk draugui: pcp dragostea +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu **1321** kaina: 2 Lt.

POPULIARIOS MELODIJOS	kodas
50 Cent ft. Olivia / Candy Shop	candyshop
Akon / Lonely	lon
Haiducii / Dragostea Din Tei	dragostea
Jay-Z & Linkin Park / Numb/Encore	numbenco
Arash / Boro, Boro	boroboro
Tv/Film / Drakonu kovos Z	goku
Ruslana / Wild Dances	wilddances
Tv/Film / Ip serialo Simpsonai	simpsons
50 Cent / PIMP	pimp
Bomfunk MC's / Freestyler	freestyler
Shakira / La Tortura	latortura
Gorillaz / Feel Good Inc	feelgoodinc
Global Deejays / Sound Of S.Francisco	thesound
O-Zone / Despre Tine	despretine
Crazy Frog / Pump Up The Jam	pumpupthe
Walters & Kazha / The War Is Not	thewaris
Usher / Yeah	yeah
Serega / Cherny Bumer	cherny
Eminem / Stan	stan
Daddy Yankee / Gasolina	gasolina
Vanilla Ninja / Cool Vibes	coolvibes
Danzel / Pump It Up	pumpit
Linkin Park / Breaking The Habit	habit
Schnappi, Das Kleine Krokodil	krokodil
TV / Star Wars	starwars
Eminem / Just Lose It	justloseit
Infernal / From Paris To Berlin	fromparis
The Game / 50 Cent / Hate It Or Love	hateitor
Gwen Stefani / Hollaback Girl	hollaback
The Rasmus / Guilty	guiltyr

NAUJOS MELODIJOS	kodas
Rasmus / No Fear	nofear
James Blunt / You're Beautiful	youre
Benassi Bros ft. Dhany / Every	everysing
Chemical Brothers / Get Yourself	getyoursel
HIM / Wings Of A Butterfly	wingsofa
Green Day / Wake Me Up When	wakeme
Gorillaz / Dare	dare
U2 / City Of Blinding Lights	cityofbl
Backstreet Boys / Just Want You	justwan
Natalie Imbruglia / Counting Down	count
Britney Spears / Someday	somedb
Arash / Temptations	tempta
Rob Thomas / This Is How A	heartbreaks
Daniel Powter / Bad Day	badday
Cascada / Everytime We Touch	wetouch
Global Deejays / Flashdance	flashd
Beastie Boys / An Open Letter	openletter
Nelly / N Dey Say	ndeysay
Mylo / Drop The Pressure	dropthep
Bon Jovi / Have A Nice Day	haveanice
Moby / Raining Again	rainingag
Sean Paul / We Be Burnin'	webebur
ATB / Believe In Me	believeinme
The Pussycat Dolls / Don't Cha	dontcha
Rhianna / Pon De Replay	ponderep
Kelly Clarkson / Since U Been	sinceubee
S Club 7 / Reach	reach
Delta Goodrem ft. Brian / Almost	almosthere
Barthezz / Infected	infected
Stacie Orrico / More To Life	moretolife

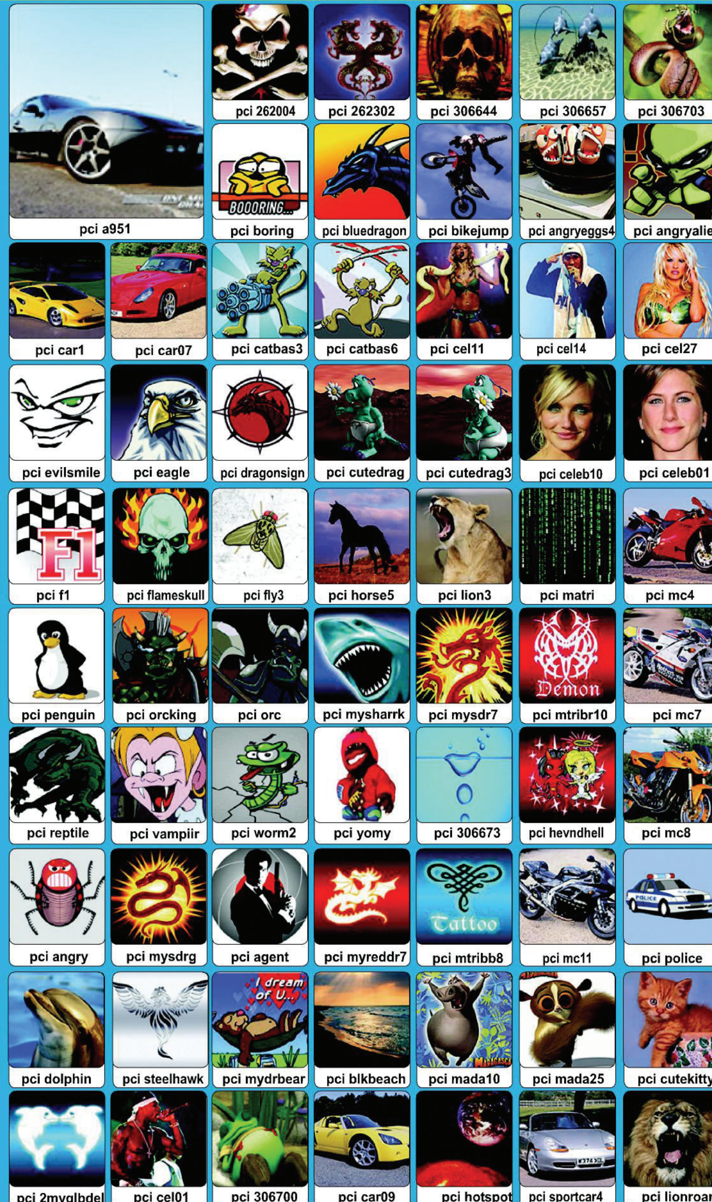
ŠAUNIOS MELODIJOS	kodas
Batmanas	batman
South Park / Uncle Fucka	unclefuc
Chemical Brothers / Galvanize	galvanize
50 Cent / In Da Club	indaclub
Black Eyed Peas / Shut Up	shutup
Gwen Stefani / What You Waiting	whatyou
Rammstein / Du Hast	duhast
Novaspace / So Lonely	solonely
50 Cent / Disco Inferno	discoinfer
Moby / Lift Me Up	liftmeu
Kelly Osbourne / One Word	oneword
2Pac & Elton John / Ghetto Gospel	ghettog
Backstreet Boys / Incomplete	incomple
50 Cent / Piggy Bank	piggyban
Flinstounai	flintsto
Inner Circle / Bad Boys	badboys
Zilvinas Zvagulis / Faina Faina	faina
Europe / The Final Countdown	finalcou
Nu, Pogodi!	nupogodi
Queen / We Will Rock You	wewillro
DJ Tiesto / Adagio For Strings	adagiofor
Mario / Let Me Love You	letmelove
Misija: Neįmanoma	mission
Gwen Stefani / Rich Girl	richgirl
David Guetta / The World Is Mine	theworldis
The Rasmus / In The Shadows	intheshado
Rammstein / Amerika	amerika
Gunther / Ding Dong Song	dingdong

ŠAUNIOS MELODIJOS	kodas
Vaiduoklių medžiotojai	ghostbus
Black Eyed Peas / Hey Mama	heymama
The Game / 50 Cent / How We Do	howwedo
Vedęs ir turi vaikų	loveandm
Liquido / Narcotic	narcotic
50 cent / Just a lil bit	justalil
Rožinė pantera	pinkpant
Helena Paparizou / My Number	mynumbero
Destiny's Child / Girl	gi
Alcazar / Physical	physical
Britney Spears / Everytime	everyt
Bremeno Muzikantai	pesenkabr
Eminem / Mosh	mosh
Avril Lavigne / My Happy Ending	myhappy
ATB / Marrakech	marrakech
Britney Spears / My Prerogative	myprerogat
Anastacia / Left Outside Alone	leftoutside
Robbie Williams / Radio	radio
Christina Aguilera / Dirrty	dirrty
Scooter / One	one
Will Smith / Miami	miami
Uniting Nations / Out Of Touch	unitingna
Usher / Burn	burnu
Cascada / Miracle	cascada
Sunset Strippers / Falling Stars	fallingstar
Sonique / It Feels So Good	itfeelsso
Krikštatėvis	godfathe
ATB / Ecstasy	ecsta

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu **1321** kaina: 2 Lt.

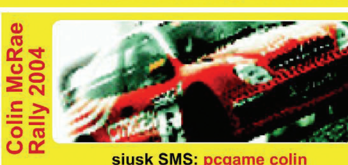


ŽAIDIMAI TELEFONAMS

1. Rašyk SMS: pcgame mobilepet
Nusiųsk draugui: pcgame mobilepet +370673XXXXXX

kaina: 10 Lt.
2. Siųsk numeriu **1336**

Colin McRae Rally 2004



siųsk SMS: pcgame colin

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7610, 7650, 8910I, N-GAGE, N-GAGE QD. SHARP GX10, GX20, GX30 SONYERICSSON K700. MOTOROLA V300, V400, V500, V525, V600

Mobile Pet



siųsk SMS: pcgame mobilepet

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, Ngage, NgageQD. Motorola: T720, V300, V525, V600. Sharp: GX10, GX20, GX30. SonyEricsson: T610, T616, T630, Z600

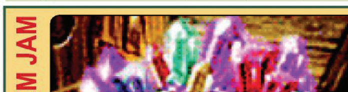
Soccer Manager



siųsk SMS: pcgame soccermanager

Nokia 3100, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

GEM JAM



siųsk SMS: pcgame gemjam

MOTOROLA V180, V220, V3, V300, V500, V525, V550, V600, V80, A1000, A830, A835, C450, C550, C650, E1000, E398, T720, T720i NOKIA 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGage QD LG U8110, U8120, U8130, U8138 PANASONIC X60 SAMSUNG E100, e105, E330E700, E710, E715, E800, P400, P510, S300, S307, X460 SIEMENS A60, A65, C60, C65, C65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55 SONYERICSSON K700, T610, T616, Z600

Spalvoti paveikslliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus „Mažylį") abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą.

jippii@jippii.lt

Monofoninės melodijos:: Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510,6610,7110, 7210, 7650, 8110l, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910 ja 9210.
Polifoninės melodijos: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemen s A55, C55, C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, S55, SL55, ST60, SX1. Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. Sony Ericsson P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Samsung C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600. Sharp GX10, GX20. LG G1610, T5100, L1100, G1600, G5600, G5500, F2300, F2100.
Spalvoti paveiksliukai / Paveikslėliai su vardu: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, NGage. Siemens C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, SX1 S55, SL55, ST60 Sony-Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600 Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. LG G5220C

SERIOUS SAM II



GAMES.LT

PC
KLUBAS